X50

MUSIC SYNTHESIZER

オペレーション・ガイド

Operation Guide





HI HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

KORG

Ⓙ③

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。

注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の 2 つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

⚠	△記号は、注意（危険、警告を含む）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
🛇	⃠記号は、禁止（してはいけないこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
●	●記号は、強制（必ず行うこと）を示しています。 記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

⚠ 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- AC **アダプターのプラグは、必ず** AC100V **の電源コンセントに差し込む。**
- AC **アダプターのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。**
  感電やショートの恐れがあります。
- **本製品はコンセントの近くに設置し、**AC **アダプターのプラグへ容易に手が届くようにする。**



- **次のような場合には、直ちに電源を切って** AC **アダプターのプラグをコンセントから抜く。**
  ○ AC アダプターが破損したとき
  ○ 異物が内部に入ったとき
  ○ 製品に異常や故障が生じたとき
  修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。



- **本製品を分解したり改造したりしない。**



- **修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。**
- AC **アダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、**AC **アダプターのコードの上に重いものをのせない。**
  電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- **大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。**
  万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- **本製品に異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）を入れない。**
- **温度が極端に高い場所（直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）で使用や保管はしない。**
- **振動の多い場所で使用や保管はしない。**
- **ホコリの多い場所で使用や保管はしない。**



- **風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。**



- **雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。**
- **本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。**
- **本製品に液体をこぼさない。**



- **濡れた手で本製品を使用しない。**

⚠ 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性、または物理的損害が発生する可能性があります



- **正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。**
- **ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。**
  ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- **外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。**
- AC **アダプターをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。**
- **長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。**
- **電池は幼児の手の届かないところへ保管する。**



- **長時間使用しないときは、**AC**アダプターをコンセントから抜く。**



- **付属の AC アダプターは、他の電気機器で使用しない。**
  付属の AC アダプターは本製品専用です。他の機器では使用できません。

- **他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。**
  本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- **スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。**
  故障の原因になります。
- **外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。**
- **不安定な場所に置かない。**
  本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。**
  本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- **本製品の隙間に指などを入れない。**
  お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- **地震時は本製品に近づかない。**
- **本製品に前後方向から無理な力を加えない。**
  本製品が転倒する危険性があります。

このたびはコルグ・ミュージック・シンセサイザーX50 をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。
本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

X50 には以下の取扱説明書が付属されています。

- Operation Guide
- Parameter Guide（PDF データ、CD-ROM に収録）

Operation Guide

最初にお読みください。各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要から、音色やエフェクトのエディットなどの必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーター、ドラムキットの作成方法について説明しています。

また、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、仕様等を説明しています。

Parameter Guide

本機のパラメーターの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメーターの設定法、設定時の留意点等を説明しています。
わからないパラメーターが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名　OG, PG

各取扱説明書の名称を次のように省略して表しています。
OG: Operation Guide（オペレーション・ガイド）
PG: Parameter Guide（パラメーター・ガイド）

スイッチやノブ類の表記 [ ]

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [ ] で括って表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイ中のパラメーター表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは “ ” で括って表しています。

1. 2. 3. ...

操作の手順を表しています。

マーク , MIDI , *Note*

これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDI に関する説明、ノートを表しています。

ディスプレイ表示

取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDI に関する表記

CC# は Control Change Number（コントロール・チェンジ・ナンバー）を略して表しています。

MIDI メッセージに関する [ ] 内の数字は、すべて 16 進数で表しています。

目　次

安全上のご注意 ii

取扱説明書について iv

クイック・スタート 1

セットアップ 1
プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く 2
デモ演奏を聞く 8

はじめに 9

X50 **のおもな特長** 9

各部の名称と機能 11
フロント・パネル 11
リア・パネル 14
ディスプレイの名称と機能 15

基礎知識 17
X50 のモード概要 17
基本的な操作方法 19

セットアップ 23

電源のオン／オフ 23
AC アダプターの接続 23
電源オン 23
電源オフ 24

接　続 25
基本接続 25
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続 26
コンピューターとの接続 27
MIDI 機器との接続 34

プログラムの演奏とエディット 35

プログラムの演奏 35
プログラムの選択 35
コントローラーの使用方法 38

プログラムの簡易エディット 41
パフォーマンス・エディット 41
REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT] 41
エディットしたプログラムを保存する 43

プログラムの詳細なエディット 44
エディットをはじめる前に 44
オシレーターの基本設定 46
LFO とエンベロープ（EG）を設定する 48
オルタネート・モジュレーションを使用する 49
ピッチを調節する 50
フィルターを調節する 51
アンプを調節する 53
エフェクト 54

コンビネーションの演奏とエディット 55

コンビネーションの演奏 55
コンビネーションの選択 55
コントローラーの使用方法 57

コンビネーションの簡易エディット 58
ティンバーのプログラムを変更する 58
ティンバーのパン、ボリュームを調節する ... 58
REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT] 59
エディットしたコンビネーションを保存する 59

コンビネーションの詳細なエディット 60
エディットをはじめる前に 60
ティンバーのプログラム選択 61
ステータスと MIDI 設定 61
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ 62
プログラムをコンビネーションに合うように調節する 64
エフェクト 66

Multi モードでの演奏と設定 67

マルチ・セットの設定方法 67

マルチ・セットの選択方法 67

トラックにプログラムを選択し、ボリュームやパンを設定する 68

コンビネーションの設定をマルチ・セットにコピーする 70

Multi モードで できること 71

コントローラーの使用方法 72

プログラムをマルチ・セットに合うように調節する 72

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ 73

エフェクト 73

エディットしたマルチ・セットを保存する 73

MIDI を使ったコントロール 74

エフェクトの設定 77

各モードでのエフェクトについて 77

エフェクト・タイプについて 77

プログラムのエフェクト設定 79

コンビネーション、マルチ・セットのエフェクト設定 82

ダイナミック・モジュレーションとBPM/MIDI Sync. 83

エフェクトのライト 84

インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトをバイパスする 84

本機全体に関する設定（Global）...85

Global モードの構成 85

システム・セットアップ　0: System 85

MIDI に関する設定　1: MIDI 87

ユーザー・スケール作成　2: User Scale 87

カテゴリー・ネームの設定
3: Category Name 88

グローバル・セッティングの保存 88

ドラムキット　4: DKit、
アルペジエーター　5: Arp. Pattern の設定 ...88

アルペジエーターの設定 89

Program モードでのアルペジエーター 89

Combination、Multi モードでのアルペジエーター 93

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 96

ユーザー・アルペジオの保存 101

アルペジエーターの同期について 102

ドラムキットの設定 103

ドラムキットとは？ 103

エディットする前に 103

ドラムキットの作成 104

ドラムキットの保存 106

その他の機能 107

工場出荷時の設定に戻す（プリロード・データをロードする）..........107

名前をつける（リネーム）..........108

[SW1][SW2] の機能を設定する 109

REALTIME CONTROLS B モード
ノブ [1] ～ [4] の機能を設定する 109

ディスプレイのコントラスト（濃度）を調節する 109

タップ・テンポ・コントロール 110

ショート・カット 110

付　録 111

データの保存 111

保存できるデータについて 111

エディット・バッファについて 112

故障とお思いになる前に 113

仕様とオプション 116

仕 様 116

コンピューターに接続する場合の動作環境 ..117

オプション 117

MIDI インプリメンテーション・チャート ..118

索　引 120

クイック・スタート

すぐにでも X50 を演奏してみたいという人は、まず、このクイック・スタートの手順に沿って操作してください。

ここでは、セットアップ、プログラムの選び方とサウンド・コントロール、デモ・ソングの聞き方について簡単に説明しています。

このクイック・スタートを読み終えたら、必ず以降の各説明をご覧ください。

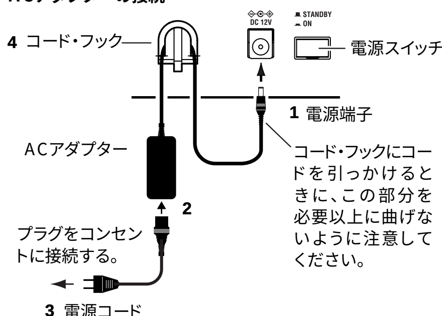
セットアップ

⚠ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

1. 付属の AC アダプターを接続します。

⚠ 付属の AC アダプター以外は使用しないでください。

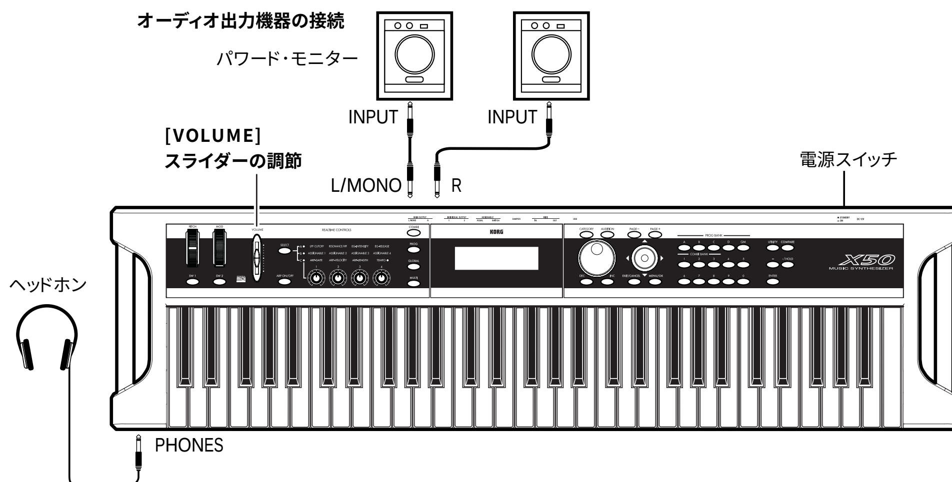
ACアダプターの接続



2. X50 をミキサーやモニター機器に接続します。

X50 の (MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子をアンプ内蔵モニター・スピーカーやミキサーなどに接続します。

ヘッドホンでモニターする場合は、X50 の左手前のヘッドホン端子に接続してください。(MAIN OUTPUT) L/MONO、R の出力を聞くことができます。



3. X50 の [VOLUME] スライダーを下げます。

接続した機器のボリュームも最小にしてください。

4. リア・パネルの電源スイッチを押して、電源をオンにします。

5. X50 の [VOLUME] スライダーで適当な音量になるまで徐々に上げます。

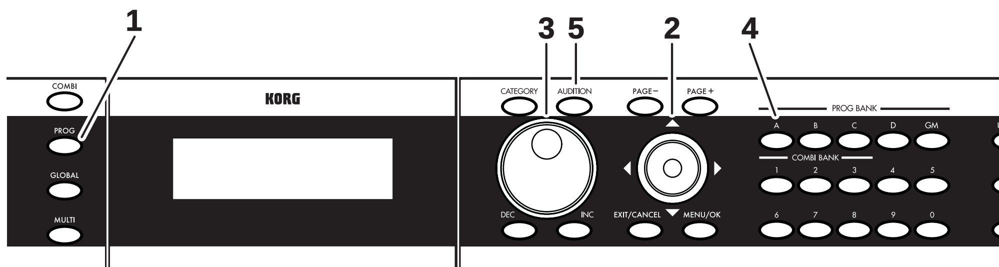
プログラムやコンビネーションのサウンドを聞く

電源をオンにすると、工場出荷時の設定ではCombinationモードが選ばれます。鍵盤を弾くとCOMBI BANK A の 000 番のコンビネーションのサウンドを聞くことができます。コンビネーションは、最大で８つのプログラムをスプリットやレイヤーにして重ねたものです。またアルペジエーターも 2 つ（プログラムは 1 つ）同時に使用できますので、プログラムより複雑なサウンドを聞くことができます。

このまま、コンビネーションを切り替えて、聞いていくのもよいのですが、まずは基本となるサウンドであるプログラムの音を聞きましょう。

Note: 鍵盤を弾いたときに音が聞こえない場合は、接続をもう一度確認してください。また、X50の VOLUME とパワード・アンプやステレオ・アンプの音量が適度に上がっていることを確認してください。

プログラムの選択



1. [PROG] キーを押します。（キーが点灯）

Program モードに入ります。ディスプレイの上段に「PROG 0: Play」（モード・ネーム、ページ・ナンバー＆ネーム）が表示されていることを確認してください。



2. “Program Select”（プログラム・ナンバー＆ネーム）が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、クリッカブル・ポインター[▲][▼] で “Program Select” の表示を反転させます。

3. [VALUE] ダイヤルを回して、演奏するプログラムを選びます。

または、クリッカブル・ポインターのセンターを押してプログラム・ナンバーを反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定します。

4. PROG BANK [A] 〜 [GM] キーを押してバンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのキーが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えばバンク B を選ぶ場合、PROG BANK [B] キーを押します。[B] キーが点灯し、ディスプレイ左上に Bank B が表示されます。[GM] キーの動作は、他のバンクと異なります。キーを押すたびに、G → g(d) → G → g(d) → G の順番でバンクが切り替わります。

プログラムはバンクごとに 128 ずつ収められています (g(d) は除く)。異なるバンクを選び、プログラム・ナンバーを選びます。

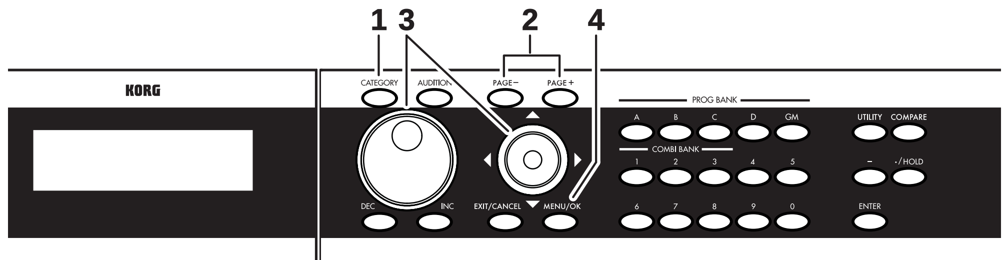
5. 選択したプログラムの音は鍵盤を弾いて確認してください。

鍵盤を弾きながら、[MOD] ホイール、[PITCH] ホイール、[SW1][SW2]、リアルタイム・コントローラーを操作してサウンドを変化させます。各プログラムによって効果は異なりますので、これらの効果を試しながら、鍵盤を弾くとよいでしょう。
コントローラーの詳しい説明は、「コントローラーでサウンドを変化させる」(☞p.5) を参照してください。

また、[AUDITION] キーを押すと（キーが点灯)、プログラムの音色に適したリフ（フレーズ）が自動的に演奏されます。

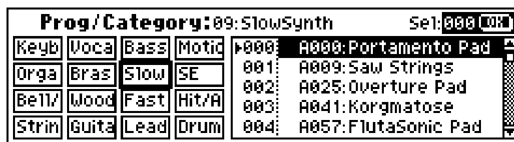
“Select by Category” によるカテゴリー選択

この他にもプログラムを選ぶ方法はありますが、ここではキーボード、オルガン、ベースやドラム等のカテゴリーからプログラムを選ぶ方法を説明します。



1. [CATEGORY] キーを押します。

カテゴリー・メニューが表示されます。



2. [PAGE+] キーまたは [PAGE–] キーを押して、カテゴリーを選びます。

例えば、00: Keyboard を選ぶと、Keyboard カテゴリーの プログラムだけが選べるようになります。Keyboard カテゴリーは、アコピ、エレピやクラビ系のプログラムが収められています。

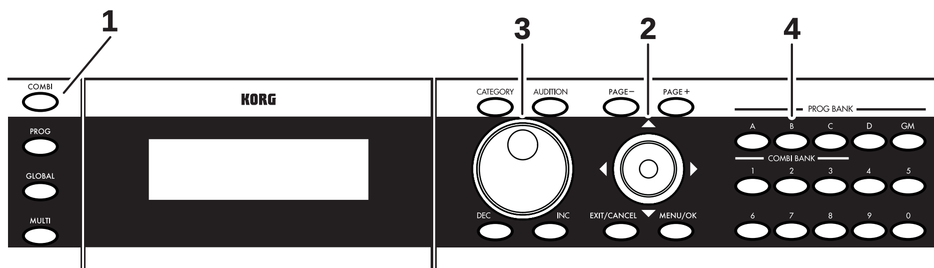
3. [VALUE] ダイヤルまたはクリッカブル・ポインター [▲][▼] でプログラムを切り替えます。

次々に同じカテゴリーのプログラムが選択できます。

4. [MENU/OK] キーを押して決定します。選択しない場合は [EXIT/CANCEL] キーを押します。

Note: カテゴリー・メニュー上段の “Category No.” をクリッカブル・ポインター[◄][►] で選び、[VALUE] ダイヤルを回しても、カテゴリーが切り替わります。

コンビネーションの選択



1. [COMBI] キーを押します。（キーが点灯）

   Combination モードに入ります。ディスプレイの上段に「COMBI 0: Play」（モード・ネーム、ページ・ナンバー＆ネーム）が表示されていることを確認してください。



2. “Combi Select”（コンビネーション・ナンバー＆ネーム）が選ばれていることを確認します。

   選ばれていない場合は、クリッカブル・ポインター [▲][▼] で “Combi Select” の表示を反転させます。

3. [VALUE] ダイヤルを回して、演奏するコンビネーションを選びます。

4. COMBI BANK [A] 〜 [C] キーを押してバンクを切り替えます。

   バンクを切り替えると、そのキーが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

   例えばバンク B を選ぶ場合、COMBI BANK [B] キーを押します。[B] キーが点灯し、ディスプレイ左上に Bank B が表示されます。

   コンビネーションはバンクごとに 128 ずつ収められています。異なるバンクを選び、コンビネーション・ナンバーを選びます。

5. 選択したコンビネーションの音は鍵盤を弾いて確認してください。

   鍵盤を弾きながら、[MOD] ホイール、[PITCH] ホイール、[SW1][SW2]、リアルタイム・コントローラーを操作してサウンドを変化させます。各コンビネーションによって効果は異なりますので、これらによる効果を試しながら、鍵盤を弾くとよいでしょう。

   Note: Combination モードでは、[AUDITION] キーでリフ（フレーズ）を再生することはできません。

カテゴリーによるコンビネーション選択

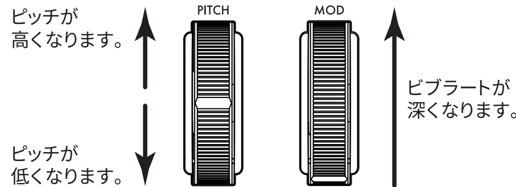
Combnation モードでも Program モードと同じようにコンビネーションをカテゴリーから選ぶことができます。選択方法は、「“Select by Category” によるカテゴリー選択」（☞p.3）を参照してください。

コントローラーでサウンドを変化させる

X50 は、[MOD] ホイール、[PITCH] ホイール、[SW1][SW2]、リアルタイム・コントロールなどを操作することによって、演奏に豊かな表情をつけることができます。

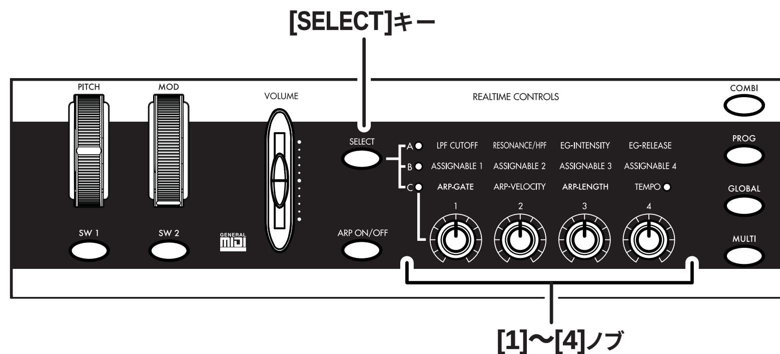
[PITCH] ホイール、[MOD] ホイール

キーボードの左上にある [PITCH] ホイール、[MOD] ホイールで、ピッチ（音の高さ）やモジュレーションの深さを調節します。プログラムやコンビネーションによって効果は異なりますが、通常、次図の効果がかかります。



REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT]

リアルタイム・コントローラーは、[1] ～ [4] の各ノブと [SELECT] キーを操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールします。演奏中に変化させたり、簡易エディットをするために使用します。



ここでは、Program モードでのリアルタイム・コントローラーの使用方法を紹介します。

1. [PROG] キーを押します。（キーが点灯）
2. “Program Select”（プログラム・ナンバー＆ネーム）を選び、[VALUE] ダイヤルを回して、リアルタイム・コントローラーでサウンド等を変化させるプログラムを選びます。
3. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「A」の LED を点灯させます。
4. [1]（ LPF CUTOFF）ノブを回すと、ローパス・フィルターのカットオフ周波数が調節され、音色の明るさが変化します。プログラム・パラメーターの設定によってその効果は異なりますが、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。
5. [2]（RESONANCE/HPF）ノブを回すと、ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数が変化します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。フィルター・レゾナンス・レベルを調節すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつきます。ハイパス・フィルターのカットオフを調節すると、低音域が削られ音の太さが変化します。
6. [3]（EG-INTENSITY）ノブを回すと、フィルター EG インテンシティ（フィルター EG のかかり具合）が調節されます。ノブを操作するとフィルターEG のかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルター EG の効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEG は、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、[1] ノブと [3] ノブの両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。

7. [4]（EG-RELEASE）ノブを回すと、フィルターとアンプの EG リリース・タイムが変化します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。ノブを操作するとフィルター EG、アンプ EG のリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。

8. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「B」の LED を点灯させます。

B モードでは、プリロード・プログラム、コンビネーションごとに、効果的な機能が B モードにアサインされています。音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチ LFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等がコントロールできます。
各ノブを回して効果を確認してください。

Note: REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4] ノブの B モードの機能は、Program モードでは 0: Play, Program ページで、Combination モードでは 0: Play, Combination ページで確認することができます。

アルペジエーターを演奏する

プログラムやコンビネーションを聞いていくと、自動的に演奏が始まることがあったと思います。これらはアルペジエーターによって起こります。

アルペジエーターとは、アルペジオ（分散和音）を自動的に発生する機能です。鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。X50 ではそれに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を持っています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE 音などの音作りの一部としても効果的に使用できます。

Program モードでは 1 つのアルペジエーターが使用できます。
Combination モードと Multi モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に使用できます（デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター）。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

ここでは、Program モードでのアルペジエーターの使用方法を紹介します。

リアルタイム・コントローラーでアルペジエーターをコントロールする

1. [PROG] キーを押します。（キーが点灯）
2. “Program Select”（プログラム・ナンバー＆ネーム）を選び、[VALUE] ダイヤルを回して、演奏するプログラムを切り替えていくと [ARP ON/OFF] キーが点灯するプログラムがあります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

   また、その他のプログラムでも [ARP ON/OFF] キーを押すと（キーが点灯）、アルペジエーターがオンになります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。
3. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」の LED を点灯させます。
4. [4]（TEMPO）ノブを回すとテンポが変化します。
5. [1]（ARP-GATE）ノブを回すとアルペジオ音の長さが変化します。

   Note: [1] ～ [3] ノブの効果はセンター位置（12 時方向）でプログラムで設定されている値になります。
6. [2]（ARP-VELOCITY）ノブを回すとアルペジオ音の強さが変化します。
7. [3]（ARP-LENGTH）ノブを回すとアルペジオ・パターンの長さが変化します。

   アルペジオ・パターンの長さを変えることによってパターンの印象が変化します。プリセット・パターン（UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM）では無効です。

アルペジオ・パターンを変える

X50 には、Preset-0 ～ Preset-4 のプリセット・アルペジオ・パターンと、U000 ～ 250 のユーザー・アルペジオ・パターンが収められています。

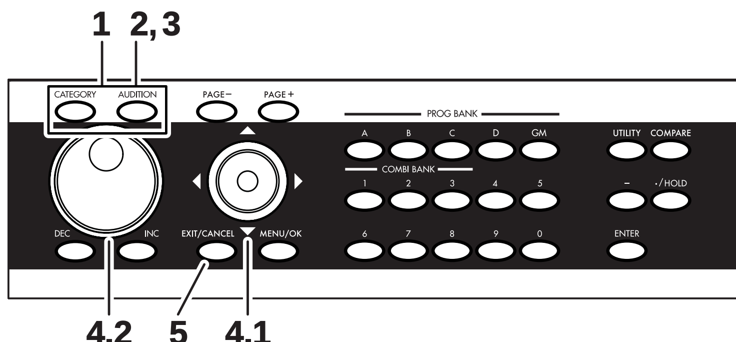
1. [PAGE+] キーを数回押して、PROG 0: Play, Arp. Play ページを表示します。



2. クリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] で “Pattern” を選び、[VALUE] ダイヤル、または [INC][DEC] キーでアルペジオ・パターンを選びます。ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー [0] ～ [9] でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER] キーを押すことによっても選択できます。
3. 鍵盤を弾いて、さまざまなアルペジオ・パターンを確認してください。

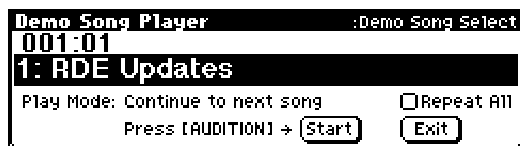
デモ演奏を聞く

X50 には、デモンストレーションのためにソングを内蔵しています。
デモ演奏を聞いて、X50 のさまざまな音色や豊かな表現力を確認してください。



1. [CATEGORY] キーを押しながら [AUDITION] キーを押します。

Demo Song Player ページが表示されます。



2. [AUDITION] キーを押すと演奏が始まります。

3. もう一度 [AUDITION] キーを押すと演奏が停止します。

4. 再生するソングを選ぶにはクリッカブル・ポインター [▲][▼] でソング名（“Demo Song Select”）を選び、[VALUE] ダイヤルでソングを切り替えます。

5. [EXIT/CANCEL] キーを押すと、Demo Song Player ページから抜けます。

[COMBI]、[PROG]、[GLOBAL]、[MULTI] の各モード・キーを押してもページから抜けることができます。

再生方法を変更する

- **ソングを連続して再生する、または 1 曲のみを再生するには、**クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で “Play Mode” を選び、[VALUE] ダイヤル等で設定を切り替えます。

  Continue to next song：現在選ばれているデモ・ソングの再生が終了すると、次のデモ・ソングが自動的に再生されます。

  Stop at end of selected song：現在選ばれているデモ・ソングの再生が終了すると、停止します。

- すべてのソングを繰り返し再生するには、クリッカブル・ポインター[◄][►][▲][▼]で “Repeat All”チェック・ボックスを選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押してチェックします。

Note: “Play Mode” が Continue to next song のときにのみ有効です。

以上で、クイック・スタートは終了です。引き続き以降の説明をご覧ください。

はじめに

X50 のおもな特長

HI シンセシス・システムを採用した高品位サウンド

X50 は、音源システム HI (Hyper Integrated) シンセシス・システムを採用した、ミュージック・シンセサイザーです。

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システムは、音源やモジュレーション、エフェクト・ルーティングなどに幅広い自由度を実現した、音質劣化のないフル・デジタル・シグナル・プロセッシングによる PCM 音源システムです。

音源部：

- 64MByte の PCM ROM に、幅広い用途に対応する 470 個のマルチサンプル、518 個のドラムサンプルがプリセットされています。
- サンプリング周波数 48kHz、最大同時発音数 62 ボイスです。

フィルター／シンセシス部：

- 24dB/oct Low Pass Resonanceタイプまたは12dB/oct Low Pass & High Pass タイプのフィルターが使用できます。レゾナンスをきかせたアクティブな音色からハイパス・フィルターでの繊細な音色まで幅広いフィルター効果を作り出せます。
- きめ細かい音作りが行える豊富なエディット・パラメーターを備えています。

エフェクト部：

- 1 系統インサート・エフェクト（ステレオ・インーステレオ・アウト）、2 系統マスター・エフェクト（モノ・インーステレオ・アウト）、3 バンド・マスター EQ（ステレオ・インーステレオ・アウト）を同時に使用できます。89 個類のエフェクト・アルゴリズムから選択し、エディットが行えます。
- 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウトプットへのルーティングも自在です。

オルタネート・モジュレーションとエフェクト・ダイナミック・モジュレーション：

- フィルター等のシンセシス部にオルタネート・モジュレーション機能、エフェクト部にエフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能を装備しています。ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト等のパラメーターに、モジュレーションを自在にかけることができます。
- LFO やディレイ・タイムなどのパラメーターを MIDI クロック／テンポに同期させることができます。アルペジエーター演奏や外部の MIDI シーケンサー演奏のテンポに同期させて音色やエフェクトをコントロールすることができます。

充実の 512 種類のプログラム

X50 には、512 個のユーザー・プログラム、GM 準拠の 128+9（ドラムス）個の ROM プリセット・プログラムが用意されています。工場出荷時には幅広い用途の高品位プリロード・プログラムが収録されています。

さまざまなサウンドに対応するマルチサンプルを使用したプログラム

ピアノ、ギターやトランペットなどのアコースティック楽器、シンセサイザー・サウンドやSE（効果音）など、470 個のマルチサンプル（オシレーター）を元に、豊富なエディット・パラメーター（フィルターやアンプ等）やエフェクト、アルペジエーターを駆使した、プリセット・プログラムが収録されています。

あらゆるジャンルのリズム・パートをサポートするドラムス・プログラム

40 個のユーザー・ドラムキットと GM2 準拠の 9 個の ROM ドラムキットを元に、豊富なエディット・パラメーターやエフェクト、アルペジエーターを駆使した、多様な音楽ジャンルに対応するプリセット・プログラムが収録されています。

ドラムス・プログラムの元となるドラムキットは、鍵盤ごとにドラムスやパーカッションなどの 518 個のドラムサンプルを自由に割り当てたものです。これらは自分で作成することができます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。

プログラムの自由な組み合わせを可能にする 384 種類のコンビネーション

X50 には、384 個のユーザー・コンビネーションが用意されいます。工場出荷時にはアルペジエーターを駆使したコンビネーションなど、多彩なプリロード・コンビネーションが収録されています。

コンビネーションは、最大 8 つのプログラムをレイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ等の設定により組み合わせ、エフェクトや 2 つのアルペジエーターを駆使し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

音作りから音場表現までをカバーするエフェクター

X50 のエフェクトは、音作りから音場表現まで幅広く利用できます。(☞p.9「HI シンセシス・システムを採用した高品位サウンド」の「エフェクト部：」参照)

4ch オーディオ・アウト

オーディオ・アウトプットには、(MAIN OUTPUT) L/MONO、R のメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2 系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンバー／トラックや、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

外部シーケンサーから複数トラックの演奏データを受信するマルチ・セット

Multi モードは、外部シーケンサーなどから複数トラックの演奏データを受信して、発音させる 16 トラック MIDI マルチ・ティンバー音源として使用します。エフェクトや 2 基のアルペジエーターを組み合わせて、単なる MIDI マルチ・ティンバー音源としてではなく、より発展的な音源として使用することができます。

また、GM (General MIDI System Level 1) に準拠していますので、コンピューター・ミュージックの音源としても手軽に鳴らすこともできます。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

アルペジオ・パターンには、5 個のプリセット・パターン（UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM）、251 個のユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリロード・アルペジオ・パターンが収録されています。

X50 は、一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能により、ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE 音など音作りの 1 部としても効果が出せます。

さらに、Combination モード、Multi モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・ポリフォニック・アルペジエーター構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

USB 装備でコンピューターと直接接続可能

X50 は USB 端子を装備していますので、MIDI による送受信だけでなく、コンピューターに USB ケーブル 1 本で簡単に接続し、使用することができます。X50はWindows XP、Macintosh OS X 10.3 以降に対応しています。

エディター「X50 Plug-In Editor」による DAW ソフトウェア上でのエディット対応

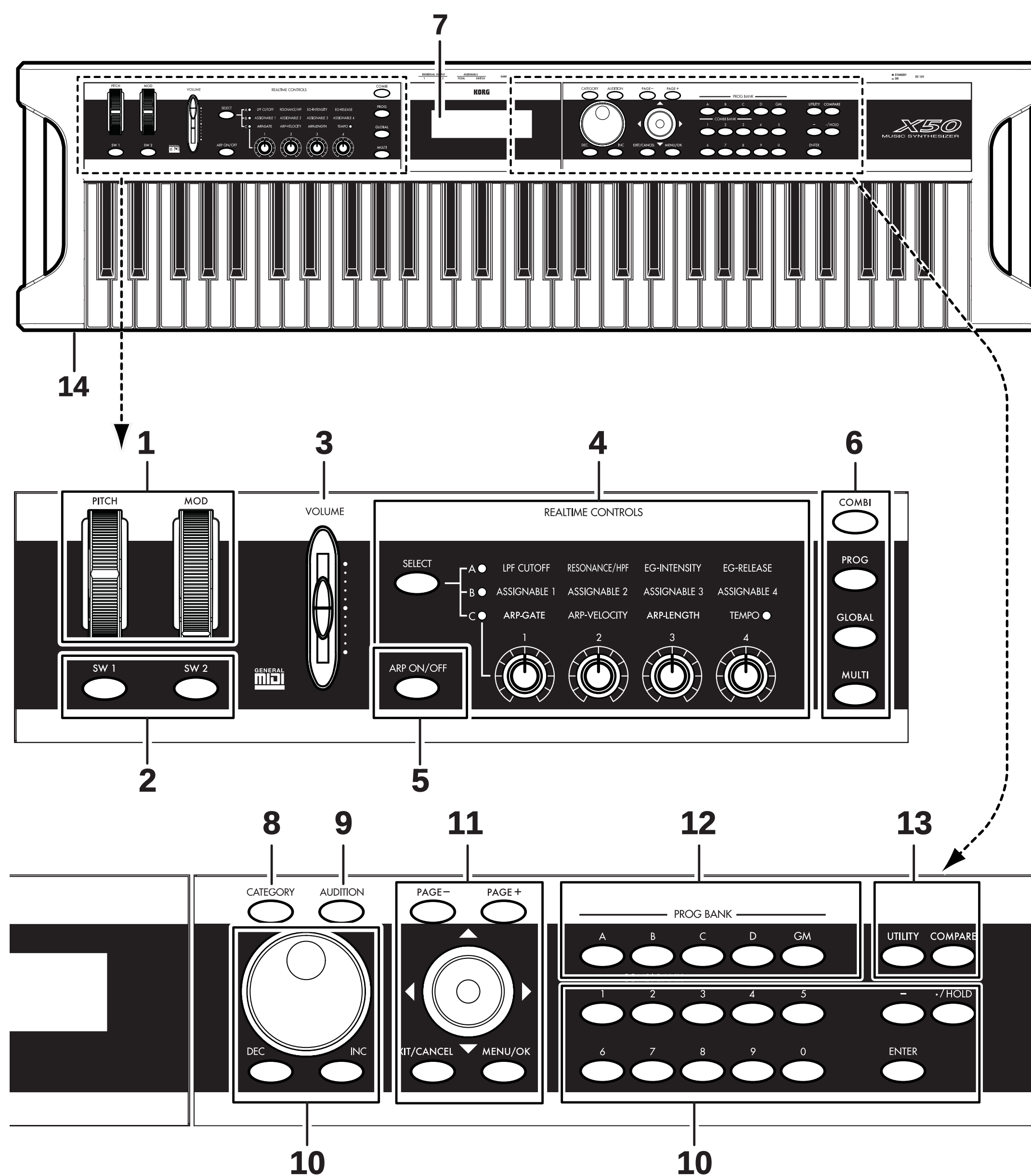
付属の「X50 Editor」、「X50 Plug-In Editor」は、Macintosh または Windows で、X50 のプログラム、コンビネーション、マルチ・セット、ドラムキット、アルペジエーターやグローバル・セッティングのエディット等を行うアプリケーションです。

「X50 Editor」は、スタンドアローン・タイプのエディターです。

「X50 Plug-In Editor」は、VST、Audio Units、RTAS フォーマットに対応したエディターです。DAW（デジタル・オーディオ・ワークステーション）ソフトウェアなどのホスト・アプリケーション上で、X50 をプラグイン・インストゥルメントのように扱うことができます。

各部の名称と機能

フロント・パネル



1. [PITCH] ホイール、[MOD] ホイール
ピッチや、モジュレーションをコントロールします。

上下方向へ操作することでコントロールします。コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。(☞p.39)

2. [SW1]、[SW2] キー
プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、[PITCH] ホイールのロック機能などのオン／オフを切り替えます。

コントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

3. [VOLUME] スライダー
(MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。

4. REALTIME CONTROLS

[SELECT] キー

[1] 〜 [4] ノブ
リアルタイム・コントローラーの A/B/C モードを [SELECT] キーで選び、演奏時に [1] 〜 [4] の各ノブを操作して、音色、エフェクト、MIDI コントロール・チェンジ、アルペジエーター等をコントロールします。(☞p.41、p.89)

5. Arpeggiator
X50 のアルペジエーターは、ポリフォニック・アルペジエーターです。

[ARP ON/OFF] キー
アルペジエーター機能のオン／オフを切り替えます。オンのときはキーが点灯します。(☞p.89)

ノブ [4] 上の LED は、調節したテンポに対して 4 分音符のタイミングで点滅します。

REALTIME CONTROLS C **モード時、**[1]、[2]、[3]、[4] **ノブ**で、アルペジオ・パターンをリアルタイムに変化させることができます。

6. MODE
各モードに入るためのキーです。X50 には 4 つのモードがあります。(☞p.19)

キーを押して(LED 点灯)、各モードに入ります。

[COMBI] キー
[PROG] キー
[GLOBAL] キー
[MULTI] キー

7. ディスプレイ
ディスプレイに表示されるページ、タブ、パラメーターを選び、値を設定します。(☞p.15)

8. CATEGORY
プログラム、マルチサンプル、コンビネーション、ティンバー／トラックのプログラム、エフェクトやドラムサンプルをカテゴリーから選びます。

[CATEGORY] キー
このキーを押してカテゴリー・メニューを表示して、リストからプログラム等を選択します。カテゴリー・メニューが表示されるのは、該当するモード、ページまたはパラメーターが選ばれているときです。(☞p.36、p.46、p.80、p.104)

9. AUDITION、Demo Song Player

[AUDITION] キー
Program モードで [AUDITION] キーを押すと(キーが点灯)、プリロードおよびプリセット・プログラムの音色に適したリフ(フレーズ)が繰り返し鳴ります(オーディション機能)。オーディションを終了するには、もう一度 [AUDITION] キーを押します。

デモ・ソング・プレイヤー
[CATEGORY] キーを押しながら [AUDITION] キーを押すと、Demo Song Player ページが表示されます。

曲を選び、[AUDITION] キーを押すと演奏が始まります。もう一度 [AUDITION] キーを押すと演奏が停止します。

[EXIT/CANCEL]キーを押すと、このモードから抜けます。(☞p.8)

10. VALUE コントローラー
選択したパラメーターの値を設定します。(☞p.20)

[VALUE] ダイヤル
[INC]、[DEC] キー
テン・キー [0] 〜 [9]、
[–]、[./HOLD]、[ENTER] キー

11. PAGE、CURSOR

[PAGE+] [PAGE–] キー

このキーを押すと 1 タブ単位でページが前後に移動します。

[MENU/OK] キーを押しながら、このキーを押すと、0、1、2 のように 1 ページ単位で前後に移動します。(☞p.19)

クリッカブル・ポインター

クリッカブル・ポインターは多機能なコントローラーです。

クリッカブル・ポインター（[◄][►][▲][▼]）を傾けることによって、パラメーターを選択します。
数値等を選択後にセンターを押すと、数値が反転し、[▲][▼] で値を増減できます。数値を確定するには、もう一度、センターを押します。

また、センターを押すことで、ダイアログを表示したり、数値等をエディット待機状態にしたり、スイッチのオン／オフ設定を切り替えたりします。ユーティリティ・メニュー、ページ・メニューまたはテキスト・エディット・ボタン（☞p.15）上で押すと、選択したコマンドやページが表示します。チェックボックスではセンターを押すたびにオン／オフが切り替わります。また OK や CANCEL などのボタンを選び、そして押すとそれらが確定します。

[MENU/OK] キー

このキーを押すと、ページ・メニューを表示します。
(☞p.19)

[MENU/OK] キーは、他のキーと同時に押したときに、指定したページへ移動させるなどの使い方ができます。
(☞p.19)

[MENU/OK] キーを押しながら、テン・キー [0] 〜 [9] でページ・ナンバーを押すと、選んだページへ移動します。

[MENU/OK] キーを押しながら、[PAGE+] または [PAGE–] キーを押すと、1 ページ単位で前後に移動します。

また、ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定を決定し、ダイアログを閉じます（OK ボタンに相当します）。

[EXIT/CANCEL] キー

各モードの 0 ページ以外にいるとき、このキーを押すとそのモードの 0 ページに移動します。

ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます（Cancel ボタンに相当します）。また、ユーティリティ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すと、それらが閉じます。

12. BANK SELECT

PROG BANK [A]、[B]、[C]、[D]、[GM] キー
COMBI BANK [A]、[B]、[C] キー

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。キーの LED が点灯して現在のバンクを示します。
(☞p.36、p.43)

Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは、以下の 2 つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- ティンバーのプログラムにカーソルがあるときは（反転表示）、プログラム・バンクを切り替えます。
  (☞p.55、p.58)

Multi モードでは、トラックのプログラムにカーソルがあるときは（反転表示）、プログラム・バンクを切り替えます。（☞p.68）

13. UTILITY、COMPARE

[UTILITY] キー

ユーティリティ機能を使用するときに押します。
(☞p.21)

[COMPARE] キー

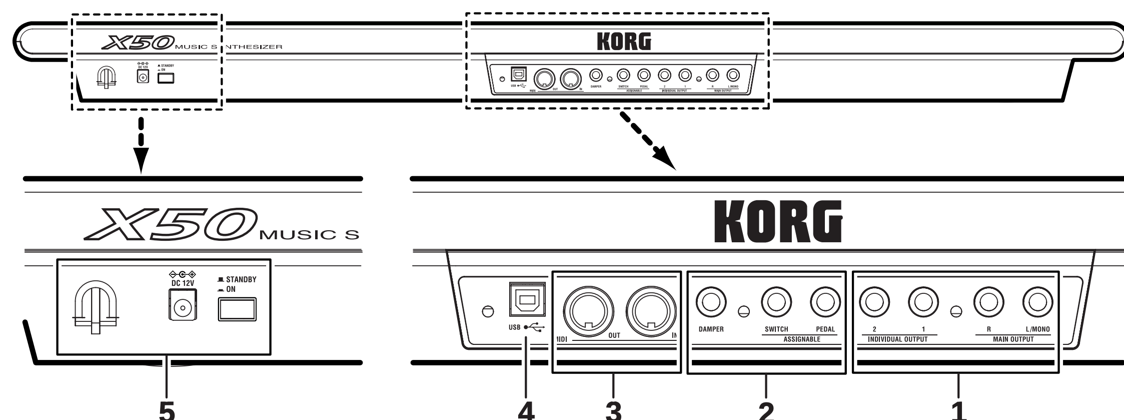
プログラム、コンビネーションまたはマルチ・セットにおいて、ライトされている（エディットしていない）サウンドと現在エディットしているサウンドとを比較します。
(☞p.21)

14. ヘッドホン端子

ヘッドホンのステレオ・ミニ・プラグを接続します。
(MAIN OUTPUT) L/MONO と R 端子からの出力と同じ信号を出力します。

ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。

リア・パネル



1. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサーなどの INPUT 端子に接続します。(MAIN OUTPUT) L/MONO、R のメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2 系統の独立オーディオ出力があります。オシレーター、ドラム、ティンバー／トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。(☞p.25)

MAIN OUTPUT L/MONO、R 端子

INDIVIDUAL OUTPUT 1、2 端子

2. PEDALS

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続します。接続することにより、コントロールできる機能や効果を広げることができます。(☞p.26)

ASSIGNABLE PEDAL 端子

ASSIGNABLE SWITCH 端子

DAMPER 端子

3. MIDI

X50 と、MIDI で接続したコンピューターや他の MIDI 機器を接続します。ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。(☞p.34)

MIDI IN 端子

MIDI OUT 端子

4. USB

USB 端子（for connecting to computer）

コンピューターを接続するための端子です。コンピューターと X50 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。(☞p.31)

USB は、Universal Serial Bus の略で、コンピューターとの周辺機器でデータをやりとりするためのインターフェイスです。

Note: X50 の USB 端子は、MIDI データの送受信のみが可能です。

5. 電源

「電源のオン／オフ」(☞p.23) を参照して、正しい方法でご使用ください。

電源 スイッチ

電源をオン／オフします。

AC アダプター電源端子

付属の AC アダプターを接続します。

⚠ AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

コード・フック

接続した付属の AC アダプターのコードをかけます。プラグが抜けないように、AC アダプターのコードを X50 リア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。

⚠ プラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

ディスプレイの名称と機能



a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページを表しています。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー：ネーム、タブ・ネーム、エディット・セルのパラメーター・ネームが表示されます。



b: タブ

ほとんどのページは複数のタブで分けられています。[PAGE+][PAGE–] キーを押してタブを選び、そのページを表示します。

c: パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。クリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] で選びます。

d: エディット・セル

クリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] を操作すると、ディスプレイのパラメーター表示が反転します。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。値の変更方法については「3. パラメーターの選択と値の変更」(☞p.20）をご覧ください。

e: チェック・ボックス

チェック・ボックスをクリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] を操作して選び、[VALUE] ダイヤルやクリッカブル・ポインター・センター、[INC][DEC] キーなどの VALUE コントローラーを操作して、チェック・マークをつける、またははずします。

チェック・マークをつけるとパラメーターは機能し、チェック・マークをはずすとパラメーターは機能しません。

＊ ユーティリティ・メニュー



各ページで [UTILITY] キーを押すと、ユーティリティ・メニューが表示されます。ユーティリティは、そのページで有効なコマンドです。選択するページによって表示されるユーティリティが異なります。

ユーティリティの選択と実行方法については「4. ユーティリティの選択と実行」(☞p.21）をご覧ください。

＊ ダイアログ

ユーティリティ・コマンド等を選択するとダイアログが表示されます。

パラメーターの選択はクリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] を使用します。パラメーター値は [VALUE] ダイヤルやクリッカブル・ポインター・センター [▲][▼]、[INC][DEC] キーなどの VALUE コントローラー（☞p.16）を操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択するときは、VALUE コントローラーの他に、バンクの入力に PROG BANK/COMBI BANK キーが使用できます。

実行するときは [MENU/OK] キーを押します。実行しないときは [EXIT/CANCEL] キーを押します。ダイアログが閉じます。[EXIT/CANCEL] キーは “Cancel”、“Done”、“Exit” に相当します。



＊ テキスト・ダイアログ

などのテキスト・ボタンをクリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] で選び、センターを押すと、テキスト・ダイアログが表示されます。

このダイアログでテキスト（プログラム、コンビネーション、マルチ・セットの各ネーム等）をリネームします。(☞p.108）



＊ ファンクション・ボタン

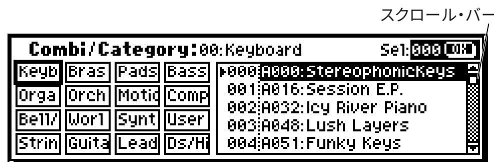
これらのボタンをクリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] で選び、センターを押すことによって、機能を選択します。



＊ スクロール・バー

リスト等で表示しきれない選択項目やパラメーターがあることを示します。クリッカブル・ポインター[▲][▼] 等で移動します。

スクロール・バー

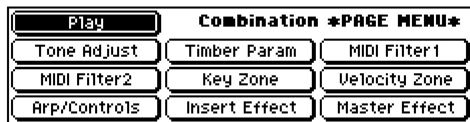


＊ ページ・メニュー

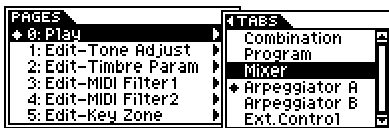
Combination、Program、Global、Multi モードで、[MENU/OK] キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます。

ページを選ぶには、選択するページをクリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で選び、センターを押します。(☞p.19「ページ・メニューによる移動」)

“Page Menu Style” = Icon 設定時



“Page Menu Style” = List 設定時



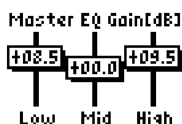
Note: “Page Menu Style” は GLOBAL 0: System, Preference ページで設定します。

＊ その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] でそれらを選び、VALUE コントローラーの操作で値を変更します。

その他、エフェクトのルーティングなどがあります。

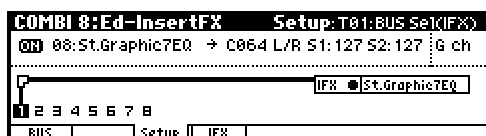
スライダー



ノブ



ルーティング



基礎知識

X50 のモード概要

X50 には、プログラム／コンビネーションを演奏やエディットしたり、外部 MIDI シーケンサーからの演奏データを X50 で再生したり、またはトランスポーズやチューンなど X50 全体に影響する設定を行うなど、さまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものが**モード**です。X50 には 4 つのモードがあります。

Program （プログラム）モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。
Program モードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- プログラムをエディットします。

  オシレーター（マルチサンプル／ドラムキット）、フィルター、アンプ、EG、LFO やエフェクト等の詳細なエディットが可能です。(☞p.44)
- 1 つのアルペジエーターを設定し、コントロールすることができます。

Combination （コンビネーション）モード

コンビネーションは、複数（最大 8 つ）のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combination モードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- 8 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- コンビネーションをエディットします。

  トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットができます。

  複数ティンバー（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー／スプリットや、エフェクト等を設定します。(☞p.58)
- 2 つのアルペジエーターを設定し、コントロールすることができます。

Multi（マルチ）モード

Multi モードは、外部 MIDI シーケンサーからの GM などの演奏データを受信し、再生します。

- 16 トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- マルチ・セットをエディットします。

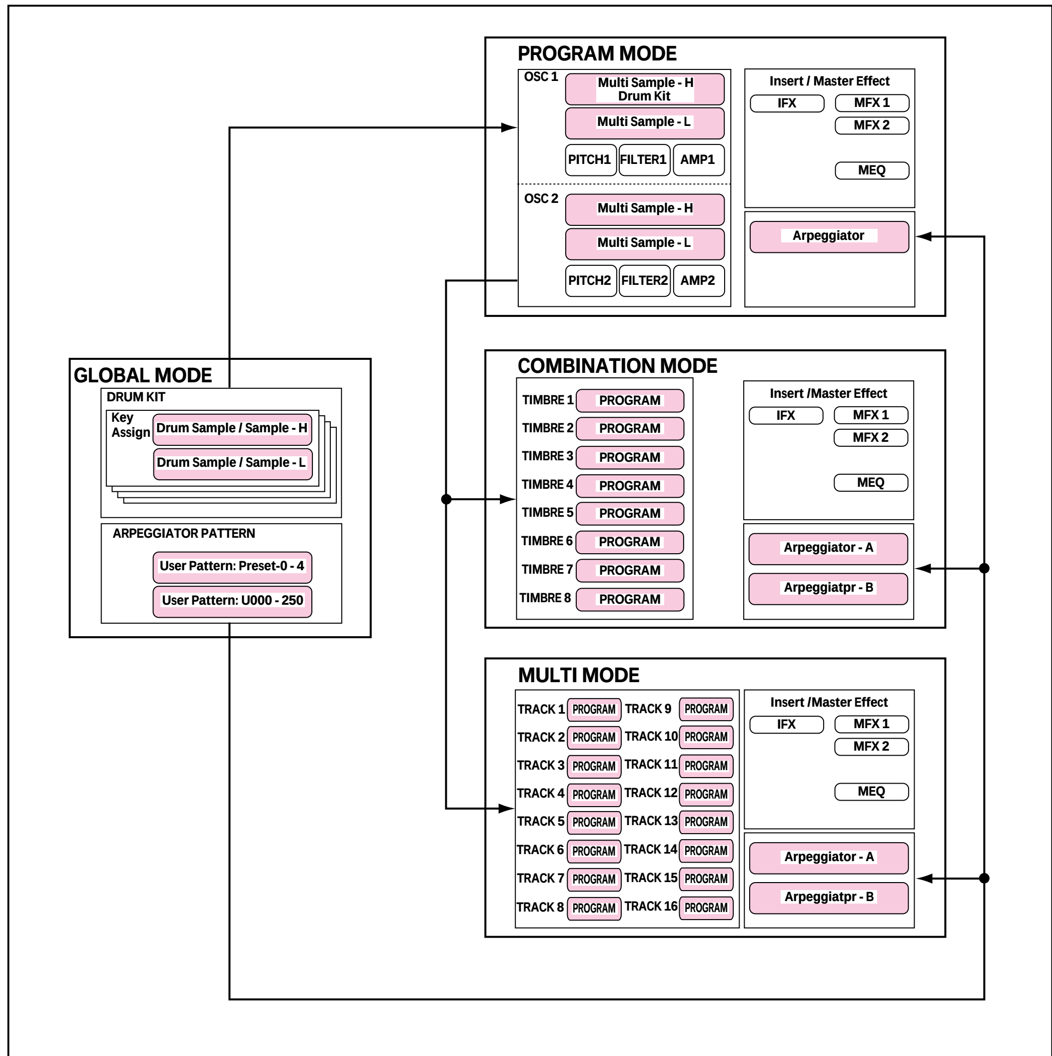
  トーン・アジャスト機能で、トラックのプログラムを簡易エディットができます。

  複数トラック（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー／スプリットや、エフェクト等を設定します。(☞p.67)
- 2 つのアルペジエーターを設定し、コントロールすることができます。

Global （グローバル）モード

X50 全体に関係する設定を行います。Global モードでは、次のことが行えます。

- マスター・チューン、トランスポーズなど、全体に関する設定を行います。(☞p.85)
- リア・パネルに接続するペダル等のコントローラーの機能を設定します。(☞p.87)
- グローバル MIDI チャンネル等の本体全体に関わる MIDI 設定をします。
- ユーザー・スケールを設定します。(☞p.87)
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームを設定します。
- ドラムキットを作成します。
- アルペジオ・パターンを作成します。(☞p.96)
- MIDI エクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。


PROGRAM MODE
OSC 1
Multi Sample - H
Drum Kit
Multi Sample - L
PITCH1
FILTER1
AMP1
OSC 2
Multi Sample - H
Multi Sample - L
PITCH2
FILTER2
AMP2
Insert / Master Effect
IFX
MFX 1
MFX 2
MEQ
Arpeggiator
GLOBAL MODE
DRUM KIT
Key Assign
Drum Sample / Sample - H
Drum Sample / Sample - L
ARPEGGIATOR PATTERN
User Pattern: Preset-0 - 4
User Pattern: U000 - 250
COMBINATION MODE
TIMBRE 1 PROGRAM
TIMBRE 2 PROGRAM
TIMBRE 3 PROGRAM
TIMBRE 4 PROGRAM
TIMBRE 5 PROGRAM
TIMBRE 6 PROGRAM
TIMBRE 7 PROGRAM
TIMBRE 8 PROGRAM
Insert /Master Effect
IFX
MFX 1
MFX 2
MEQ
Arpeggiator - A
Arpeggiatpr - B
MULTI MODE
TRACK 1 PROGRAM
TRACK 2 PROGRAM
TRACK 3 PROGRAM
TRACK 4 PROGRAM
TRACK 5 PROGRAM
TRACK 6 PROGRAM
TRACK 7 PROGRAM
TRACK 8 PROGRAM
TRACK 9 PROGRAM
TRACK 10 PROGRAM
TRACK 11 PROGRAM
TRACK 12 PROGRAM
TRACK 13 PROGRAM
TRACK 14 PROGRAM
TRACK 15 PROGRAM
TRACK 16 PROGRAM
Insert /Master Effect
IFX
MFX 1
MFX 2
MEQ
Arpeggiator - A
Arpeggiatpr - B

基本的な操作方法

X50 の電源立ち上げ後、以下のような手順でモード、ページを選び、エディットなどの作業をします。

1. モードの選択

- X50 の各機能を使用するときは、最初にモードを選びます。

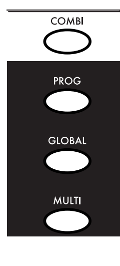
  フロント・パネルのモード・キーを押して、各モードに入ります。

  [COMBI] **キー：** Combination（コンビネーション）モード

  [PROG] **キー：** Program（プログラム）モード

  [GLOBAL] **キー：** Global（グローバル）モード

  [MULTI] **キー：** Multi（マルチ）モード



2. ページ、タブの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあります。これらはページ・グループごとに分けられています。
さらに 1 つのページは、最大で 8 つのタブ（見だし）で分けられています。

- 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

  モードを選択するには、上記「1 モードの選択」を参照してください。

  ここでは Combination モードを例として説明します。[COMBI] キーを押してください。



Note: COMBI 0: Play ページが表示されます（ディスプレイ左上で確認できます）。
Global モードを除く Combination、Program、Multi モードでは、通常、この 0: Play ページで演奏します。また同時に簡単な音作り（エディット）もできます。そして、1 ページ（COMBI 1: Ed-Tone Adjust など）以降で詳細なエディットを行います。

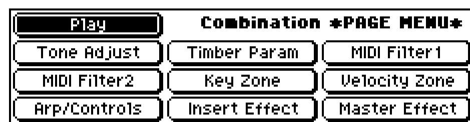
ページの選択

ページ・メニューによる移動

各モードで [MENU/OK] キーを押すと、そのモードを構成しているページが一覧で表示できます。

1. [MENU/OK] キーを押します。

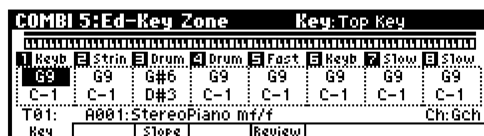
   ページ・メニューが表示されます。
   [MENU/OK] キーを押したときにいたページは、目印として表示が反転しています。



2. 表示したいページをクリッカブル・ポインター[◀][▶][▲][▼] で選びます。
3. 選んだら、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

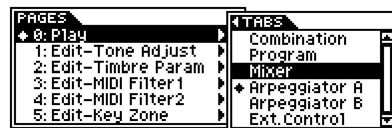
   選択したページにジャンプし、そのページが表示されます。

   ここでは例として “Key Zone” を選んでください。5: Ed–Key Zone ページが表示されます。



Note: それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

Note: Global モードの “Page Menu Style” を List に設定すると、下図のようにページとタブを選び、移動することができます。（手順 2 は “Page Menu Style” = Icon 設定時の表示です。）



[MENU/OK] キー＋ [PAGE+] [PAGE–] キーによる移動

- [MENU/OK] キーを押しながら、[PAGE+]（[PAGE–]）キーを押します。

Combination モードでは、0: Play ↔ 1: Ed–Tone Adjust ↔ 2: Ed–Timbre Param ↔ 3: Ed–MIDI Filter 1 ↔・・・のようにページ単位で移動します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[MENU/OK] キー＋テン・キー [0] 〜 [9] キーによる移動

- [MENU/OK] キーを押しながら、表示するページ・ナンバーをテン・キー [0] 〜 [9] で指定します。

  指定したページ・ナンバーを表示します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[EXIT/CANCEL] キー

- [EXIT/CANCEL] キーを押すと、どのページからでも、0 ページへ移動します。

タブの選択

[PAGE+] [PAGE–] キー

このキーを押すと 1 タブ単位で前後に移動します。

1. [PAGE+] キーを押すと、次（右側）のタブで仕切られたページが表示されます。([PAGE–] キーを押すと、前（左側）のタブで仕切られたページが表示されます。)

   図例では、COMBI 0: Play の Combination ページから Prog ページが表示されています。



2. [PAGE+] または [PAGE–] キーを押していくと、順番にタブが切り替わります。ページの一番後ろのタブが表示されているときは、次ページの 1 つめのタブが選ばれます。また、ページの一番前のタブが表示されているときは、前ページの最後のタブが選ばれます。

3. パラメーターの選択と値の変更

1. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] でエディットするパラメーターを選びます。

   表示が反転し、ディスプレイ右上にパラメーター名が表示されます。(エディット・セル)

2. エディット・セルのパラメーター値は、VALUE コントローラー ([VALUE] ダイヤル、[INC][DEC] キー、テン・キー[0] 〜 [9]、[–] キー、[./HOLD] キー、[ENTER] キー) またはクリッカブル・ポインターで設定します。

   また、パラメーターによっては、PROG BANK キーでプログラム等のバンクを設定したり、パラメーターの値を設定します。また [ENTER] キーを押しながら鍵盤を押して、ノートやベロシティ値を入力するキーボード入力が可能です。

Note: [COMPARE] キーを押すことによって、エディット前の音と後の音を比較することができます。

VALUE コントローラー

[VALUE] ダイヤル

選択したパラメーターの値を増減します。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

[INC]、[DEC] キー

選択したパラメーターの値を 1 ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。

クリッカブル・ポインター

数値等を選択後にクリッカブル・ポインターのセンターを押すと、数値が反転し、[▲][▼] で値を増減できます。数値を確定するには、もう一度、センターを押します。

また、センターを押すことで、チェック・ボックスやスイッチのオン／オフを切り替えることができます。

テン・キー [0] 〜 [9]、[–]、[./HOLD]、[ENTER] キー

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー [0] 〜 [9]、[–] および [./HOLD] キーを使用して、値を入力した後、[ENTER] キーを押して決定します。

[–] キーは、パラメーター値の符号 (+/–) を切り替えます。

[./HOLD] キーは、小数点を入力します。また Program または Combination モードの P0: Play ページでは、このキーを押すごとにカテゴリー機能、10's ホールド機能が使用できます。

[ENTER] キーを押しながら、鍵盤を押すことによって、次の入力ができます。
ノート・ナンバー（G4、C#2 など）を設定するパラメーターでは、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによって、対応するノート・ナンバーを直接入力できます。また、ベロシティ値を設定するパラメーターでは、ベロシティ値を直接入力できます。

[ENTER] キー＋鍵盤（音名、ベロシティの入力など）

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、X50 の鍵盤を使うことができます。[ENTER] キーを押しながら、値として入力する鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

Global 4: Drum Kit の画面が表示されているときに [ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。（ベロシティ値を設定するパラメーターが選ばれている場合は、そこにベロシティ値を入力します。）

また、[ENTER] キーを繰り返し押すタイミングで、テンポを設定できます（タップ・テンポ）。

PROG BANK [A]、[B]、[C]、[D]、[GM] キー COMBI BANK [A]、[B]、[C] キー

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。キーの LED が点灯して現在のバンクを示します。

Program モードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combination モードでは､以下の 2 つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- ティンバーのプログラムにカーソルがあるときは（反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

Multi モードでは、トラックのプログラムにカーソルがあるときは(反転表示)､プログラム･バンクを切り替えます。

[COMPARE] キー

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の（保存されている）音色を比較するときに使用します。

プログラム､コンビネーションのエディット中にこのキーを押すと（LED 点灯)、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライト（保存）した設定が呼び出されます。もう一度押すと（LED 消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] キーを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] キーを押す前の設定には戻りません。

Global モードではコンペア機能は効きません。

4. ユーティリティの選択と実行



ユーティリティは、ライト（保存）やコピー機能など、ページごとに有効なコマンドです｡選択するページによって使用できるユーティリティが異なります。

例えば､Program モードには、ライト（保存）を行うユーティリティや､エディットするときに便利なオシレーター／エフェクトのコピー機能や、2 つの EG を一緒にエディットするシンク機能などのコマンドがあります。

1. [UTILITY] キーを押します。

   ユーティリティ・メニューが表示されます。

2. クリッカブル・ポインター [▲][▼] でコマンドを選びます。

3. クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

   選んだユーティリティのダイアログが表示されます。

   （また、もう一度 [UTILITY] キーを押す、もしくは [MENU/OK] キーを押すことによってもダイアログは表示します。）

   チェック・タイプのコマンドについては、ダイアログは表示しないで、その状態を切り替えます。

   Note: [ENTER] キーを押しながら、テン・キー [0] ～ [9] を押すと、メニューを表示させることなく、10 番目までのユーティリティのダイアログが表示します。

4. ダイアログのパラメーターは、クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で選択します。

5. パラメーター値は [VALUE] ダイヤルやクリッカブル･ポインターのセンター、[▲][▼]、[INC][DEC] キーなどの VALUE コントローラーを操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択するときは、VALUE コントローラーの他に､バンクの入力に PROG BANK/COMBI BANK キーが使用できます。

6. 実行するときは [MENU/OK] キーを押します。

   実行しないときは [EXIT/CANCEL] キーを押します。[EXIT/CANCEL] キーは “Cancel”、“Done”、“Exit” に相当します。

   ダイアログが閉じます。

- ユーティリティ・メニューが表示されているときに、[EXIT/CANCEL] キーを押すとメニューが閉じます。

5. ライト（保存方法）

エディットをした後は、必要に応じてライト（保存）してください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションやマルチ・セットについても同様です。

また、Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが､電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

ライトについては以下のページをご覧ください。

- プログラム ☞p.43
- コンビネーション ☞p.59
- マルチ・セット ☞p.73
- グローバル・セッティング（ページ 0 ～ 3） ☞p.88
- ドラムキット ☞p.106
- アルペジオ・パターン ☞p.101
- 「データの保存」☞p.111

セットアップ

電源のオン／オフ

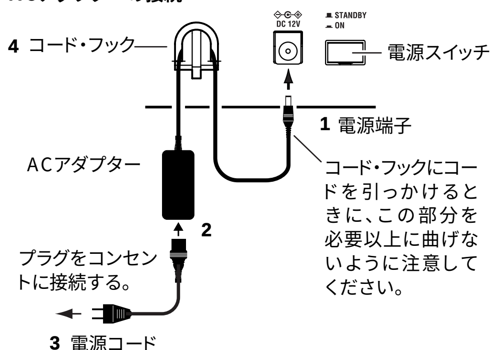
AC アダプターの接続

AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他の AC アダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

電源は必ず AC100V を使用してください。

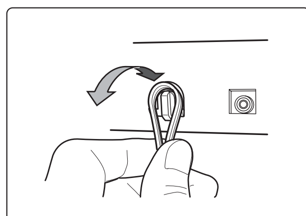
Note: X50 の電源スイッチが STANDBY（押し出されている状態）になっていることを確認してください。

1. 付属 AC アダプターのプラグを X50 リア・パネルの電源端子に接続します。
2. 電源コードのコネクターを AC アダプターに接続します。



3. 電源コードのプラグをコンセントに接続します。
4. プラグが抜けないように、AC アダプターのコードを X50 リア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。このときプラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

コード・フックからコードを取り外す例



電源オン

1. X50 の [VOLUME] スライダーを下げます。
   パワード・モニターやステレオ・アンプ等を接続しているときは、それらの機器のボリュームを最小にしてください。
2. X50 リア・パネルの電源スイッチを押して、電源をオンにします。
   ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。
   （下図は工場出荷時の表示です。Version 表示は予告なく変更される場合があります。）



3. X50 から音声を送るパワード・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオンにします。
4. X50 の [VOLUME] スライダーを適当の位置まで上げ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調節します。

Note: 電源オンにしたときの状態は、"Power On Mode" の設定により異なります。（☞p.86）

電源オフ

⚠ エディットをした後は、必要に応じてライト（保存）してください。
プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションやマルチ・セットについても同様です。
また、Global モードでエディットした各設定は、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

1. X50 の [VOLUME] スライダーを下げます。

   また、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを 0 にします。

2. パワード・モニターやステレオ・アンプ等の電源をオフにします。

3. X50 の電源スイッチを押して、電源をオフにします。

⚠ 内部メモリーへデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると X50 は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ（初期化）します。これは故障ではありません。

以下の操作時に、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに“Now writing into internal memory”が表示されます。

- Program、Combination、Multi set、Global Setting、Drum Kits、Arpeggio Patterns のライト（アップデート）
- Program、Combination、Multi set、Global Setting、Drum Kit、Arpeggio Pattern の Preload Data ロード時
- Program、Combination、Multi set、Global Setting、Drum Kit、Arpeggio Pattern の MIDI ダンプ・データ受信

接　続

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

基本接続

次の接続図を参考にして、オーディオ・ケーブルを接続してください。

オーディオ出力機器の接続

アンプ内蔵のモニター・スピーカー（パワード・モニター）や、オーディオ・システムなどに接続して、X50 のサウンドを出力します。

MAIN OUTPUT L/MONO、R の接続

アンバランス型フォーン・タイプのメイン出力端子です。音量は [VOLUME] スライダーで調節します。工場出荷時のすべてのプログラム、コンビネーションはこの端子から出力します。

プログラムやコンビネーションをエディットするときや、外部 MIDI シーケンサーを使って Multi モードでプレイバックさせるとき、“BUS Select” を “L/R” に設定すると、この端子から出力することができます。

1. (MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子と、パワード・モニターやミキサーなどの INPUT 端子を接続します。

ステレオで出力するときは、(MAIN OUTPUT) L/MONO 端子と R 端子へ接続します。モノラルで出力するときは、(MAIN OUTPUT) L/MONO 端子へ接続します。できるだけステレオで再生することをおすすめします。

オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE IN または AUX IN、外部入力を書かれている端子に接続してください（必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください）。

オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので音量を上げすぎないよう注意してください。

INDIVIDUAL OUTPUT 1、2 の接続

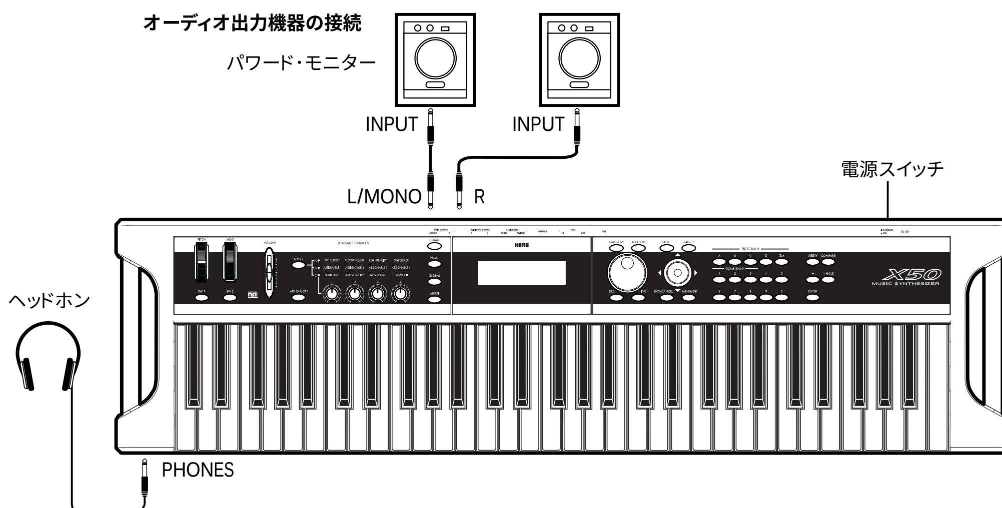
必要に応じて、2 系統のインディビジュアル（独立）出力を接続します。アンバランス型フォーン・タイプのインディビジュアル（独立）出力端子です。

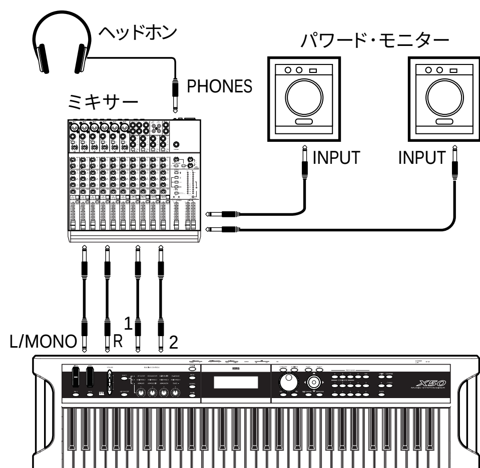
(MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子とは別に、X50 の音を独立させて出力できます。レコーディングや複雑なライブ設定などに使用すると便利です。

1. (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 端子とミキサー等の INPUT 端子を接続します。

Note: [VOLUME] スライダーで 1、2 端子の音量を調節できません。

Note: “BUS Select” を 1、2 または 1/2 に設定すると、この端子から出力します。





ヘッドホン

1. ヘッドホンを使用するときは、X50 の前部左端にあるヘッドホン端子に接続します。

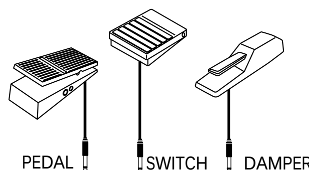
   ヘッドホンの音量は [VOLUME] スライダーで調節します。X50 のヘッドホン端子は (MAIN OUTPUT) L/MONOとR端子からの出力と同じ信号を出力します。

Note: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 をモニターする場合は外部ミキサー経由で使用してください。

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することにより、以下のようにコントロールできる機能や効果が広がります。

ダンパー・ペダルは、演奏時にダンパー効果をかけることができます。
フット・スイッチは、ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン／オフ、アルペジエーターのオン／オフ、プログラムやコンビネーションの切り替え、タップ・テンポ等をコントロールできます。
フット・ペダルは、音量やモジュレーション等をコントロールできます。





ダンパー・ペダルの接続

DAMPER 端子は、別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続することによって、ハーフ･ダンパー効果が得られます。

1. DAMPER 端子に別売の DS-1H ダンパー･ペダルを接続します。

   DS-1H を接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。

2. 電源オン後、ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、スイッチの極性とハーフ･ダンパーの調整をしてください。(☞PG p.77、p.80)

フット・スイッチの接続

ASSIGNABLE SWITCH 端子は、別売の PS-1 ペダル・スイッチ等のオン／オフを切り替えるタイプのフット･スイッチを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、タップ･テンポの設定等ができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、マルチ・セットに関係なく常に同じ動作をします。Global モードの 0:System, Foot ページで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE SWITCH 端子に、別売のPS-1 などのフット・スイッチを接続します。

2. 電源オン後、フット・スイッチでコントロールする機能や、フット･スイッチの極性を GLOBAL 0: System, Foot ページの “Foot SW Assign”、“Foot SW Polarity” で設定します。(☞p.87)

フット・ペダルの接続

ASSIGNABLE PEDAL 端子は、別売の EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10 エクスプレッション／ボリューム・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、マルチ・セットに関係なく常に同じ動作をします。Global モードの 0: System, Foot ページで機能を設定します。

1. ASSIGNABLE PEDAL 端子に、別売の XVP-10 または EXP-2 を接続します。

2. 電源オン後、フット・ペダルでコントロールする機能を GLOBAL 0: System, Foot ページの "Foot Pedal Assign" で設定します。（☞p.87）

コンピューターとの接続

X50 をコンピューターと接続して、入力用キーボード兼 MIDI 音源として使用することができます。

また、付属のエディターを使用してコンピューター上で X50 をエディットすることができます。

X50 とコンピューターを接続する方法は、次の 2 とおりです。

- USB ケーブルで接続する。

  Note: 下記の「KORG USB-MIDI ドライバ動作環境」の条件を満たすコンピューターと X50 を USB で接続するときは、KORG USB-MIDI Driver を使用してください。

- 市販の MIDI インターフェイスを使ってコンピューターと X50 を MIDI 端子経由で接続する。

KORG USB-MIDI ドライバとエディター・ソフトウェアの動作環境

CD-ROM の内容

□ X50 Editor/Plug-In Editor
(for Windows XP / Mac OS X)

□ KORG USB-MIDI Driver
(for Windows XP / Mac OS X)

□ パラメーター・ガイド（PDF）

□ Editor/Plug-In Editor 取扱説明書（PDF）

□ ソフトウェア使用許諾契約（PDF）

使用前のご注意

- 本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。
- 本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたことになります。

KORG USB-MIDI ドライバ動作環境

Windows:

対応コンピューター：
Microsoft Windows XP の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター

対応 OS:
Microsoft Windows XP Home Edition/Professional/x64 Edition（x64 Edition 用ドライバはベータ版です。）

セットアップ

Macintosh:

対応コンピューター：
Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh

対応 OS:
Mac OS X 10.3 以降

上記の環境を満たしていても、お客様がご使用になるコンピューターによっては動作しないこともあります。あらかじめご了承ください。

X50 Editor/Plug-In Editor 動作環境

X50 とコンピューターを USB で接続して、X50 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、必ず KORG USB-MIDI Driver をインストールしてください。

X50 Editor および X50 Plug-In Editor は、OS 上に複数起動することができません。そのため、同時に 2 台以上の X50 を、これらのエディターでエディットすることはできません。

Windows

- 対応コンピューター

  CPU: Intel Pentium III / 1 GHz 以上
  メモリ : 256MB 以上
  モニタ : 1,024 x 768、16bit カラー以上
  Microsoft Windows XP の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター
- 対応 OS

  Microsoft Windows XP Home Edition/
  Professional Edition Service Pack 1 以降

Macintosh

- 対応コンピューター

  CPU: Apple G4/400MHz 以上
  メモリ : 256MB 以上
  モニタ : 1,024 x 768、32000 色カラー以上
  Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh
- 対応 OS

  Mac OS X v.10.3.9 以降

Windows XP: KORG USB-MIDI ドライバとエディター・ソフトウェアのインストール

microX/X50 アプリケーション・インストール

microX/X50 アプリケーション・インストーラーは、付属する CD-ROM に収録されている KORG USB-MIDI Driver Tools や X50 Editor/Plug-In Editor を自動的にインストールします。

Note: X50 とコンピューターの USB での接続は、KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールしてから行ってください。

1. 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。

通常、「microX/X50 Application Installer」が自動的に起動します。

コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROM の中の「KorgSetup.exe」をダブルクリックします。

2. リストから「KORG X50 MUSIC SYNTHESIZER」を選択して、[次へ] をクリックします。



3. インストールしたいアプリケーションをリストから選び、[Install] をクリックします。



順次、選んだアプリケーションのインストールが始まります。

4. 画面の指示に従って、それぞれのアプリケーションをインストールします。

手順 2 の画面のように設定した場合、はじめに KORG USB MIDI Driver Tools Installer の画面が表示されます。

- ［次へ>］をクリックします。

- 「使用許諾契約書」が表示されますので、内容をよく確認の上、同意される場合は［同意する］をクリックしてから［次へ>］をクリックします。



- インストール先を設定します。画面にはインストール先のフォルダーが表示されるので、変更したい場合は［変更］を押してインストール先を選択してください。
- ［次へ >］をクリックし、インストールを開始します。
- インストールが終了したら［完了］をクリックして終了します。

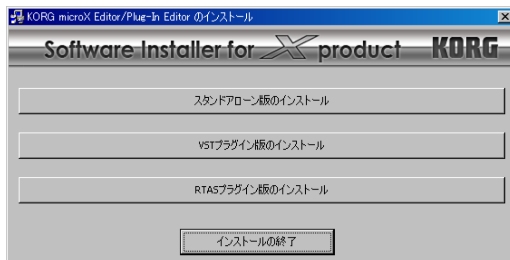
同様の操作で、次のアプリケーションをインストールしてください。

5. 手順 2 で、X50 Editor/X50 Plug-In Editor を選んだ場合は、Installer の画面でインストールするアプリケーションを選択します。

- Editor(Standalone)、Plug-In Editor(VST)、Plug-In Editor(RTAS)から必要なアプリケーションを順番に選び、インストールします。

  例えば、スタンドアローン版をインストールするときは、［スタンドアローン版のインストール］をクリックします。そして、画面の指示に従って、インストールを行い、正常にインストールされたときは、［閉じる］をクリックします。

  プラグイン版をインストールする場合は、Installer の画面でお使いになるフォーマットのプラグイン版をクリックして、インストールしてください。



- 必要なアプリケーションのインストールが終了したら、［インストールの終了］をクリックして、インストールを終了します。

6. 選択したすべてのアプリケーションのインストールが終了したら、[Finish] をクリックしてアプリケーション・インストーラーを終了させます。



7. X50 を初めてコンピューターの USB ポートに接続すると、自動的に Windows 標準の USB-MIDI ドライバがインストールされます。
ご使用になるUSBポートに対して、KORG USB-MIDI Driver for Windows XPを次の手順でインストールし直してください。

KORG USB-MIDI Driver のインストール

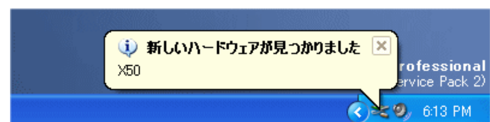
1. コンピューターへ KORG USB-MIDI Driver Tools のインストールを済ませておいてください。
そして、コンピューターの OS を起動し、X50 の電源をオンにします。(☞p.23)

Note: ドライバーのインストールは USB のポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows XP をインストールしたときと異なる USB ポートに X50 を接続して使用する場合は、同様の手順で新たに KORG USB-MIDI Driver をインストールし直してください。

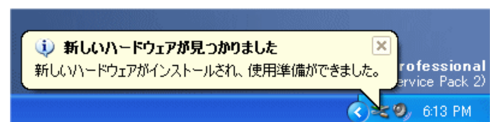
2. X50 の USB 端子とコンピューターの USB ポートを USB ケーブルで接続します。

コネクタの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。

Windows が X50 の接続を認識します。



そして、標準のドライバが自動的にインストールされます。



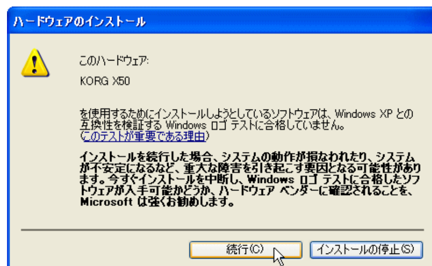
3. タスクバーの［スタート］→［すべてのプログラム］→［KORG］→［KORG USB-MIDI Driver Tools］→［KORG USB-MIDI デバイスのインストール］を選び、セットアップ・ユーティリティーを起動します。

上部のリストに現在コンピューターに接続されている KORG USB-MIDI デバイスが表示されます。下部に

は、これからインストールする KORG USB-MIDI Driver のバージョン情報が表示されます。X50 を上部のリストから選択し、[Install] をクリックします。ドライバのインストールが始まります。



4. インストールの途中、デジタル署名認証の警告ダイアログが表示される場合がありますが、[続行] をクリックして先に進めます。



5. ドライバのインストールが終了しました。[Finish] をクリックして、インストーラーを終了させます。Windows の再起動を求められた場合には、[はい] を選んで再起動させてください。

Note: インストール、セットアップの詳細やアンインストール等については、コンピューター上の「インストール・マニュアル」(HTML) をご覧ください。「インストール・マニュアル」を表示するには、タスクバーの [スタート] → [すべてのプログラム] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [インストール・マニュアル] を選びます。

X50 とドライバのポートについて

KEYBOARD ポート
本機の MIDI メッセージ (鍵盤やコントローラーのデータ) をコンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND ポート
コンピューターのアプリケーションの MIDI メッセージを本機の内部音源で発音させるときに使用します。

X50 Editor/Plug-In Editor の セットアップ

X50 Editor./Plug-In Editor のセットアップや使用方法については、「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

Mac OS X: KORG USB-MIDI ドライバとエディター・ソフトウェアのインストール

KORG USB-MIDI Driver のインストール

Note: 「KORG USB-MIDI ドライバ動作環境」(☞p.27) の条件を満たすコンピューターと X50 を USB で接続するときは、KORG USB-MIDI Driver を使用してください。

1. 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。
2. CD-ROM の中の「KORG USB-MIDI Driver」フォルダ内にある「KORG USB-MIDI Driver.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動します。
3. OS のバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し [OK] をクリックします。インストーラーが起動すると、以下の画面が表示されますので、[続ける] をクリックします。



4. 「大切な情報」が表示されますので、内容を確認してから [続ける] をクリックします。
5. 「使用許諾契約」が表示されますので、内容をよく確認の上 [続ける] をクリックします。
ソフトウェア使用許諾契約同意のダイアログが表示されますので、同意される場合は [同意します] をクリックします。
6. 「インストール先を選択」の画面が表示されますので、インストール先を選択し [続ける] をクリックします。



7. 「簡易インストール」のダイアログが表示されます。[インストール] をクリックします。
8. OS のバージョンによっては、ここで認証のダイアログが表示されます。その場合は、パスワードを入力し［OK］をクリックします。
9. 正常にインストールされたら、[閉じる] をクリックしてインストーラーを終了します。

X50 とドライバのポートについて

KEYBOARD **ポート**
本機の MIDI メッセージ（鍵盤やコントローラーのデータ）をコンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND **ポート**
コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージを本機の内部音源で発音させるときに使用します。

X50 Editor/Plug-In Editor の インストール

Mac OS X へのインストールは以下の手順で行います。

1. 付属 CD-ROM をコンピューターの CD-ROM ドライブに挿入します。
2. CD-ROM の中のエディター用フォルダ「X50 Editor」内にある「X50 Editor Installer.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動します。
3. 画面の指示に従って、アプリケーションをインストールします。

   表示される画面ついては、「KORG USB-MIDI Driver のインストール」(☞p.30) を参照してください。
4. 正常にインストールされたら、[再起動] をクリックします。

Note: Mac OS X の場合、プラグイン版も所定のフォルダにインストールされます。

X50 Editor/Plug-In Editor の セットアップ

X50 Editor/Plug-In Editor のセットアップや使用方法については、「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

X50 の USB 端子接続とセットアップ

USB 端子（for connecting to computer）

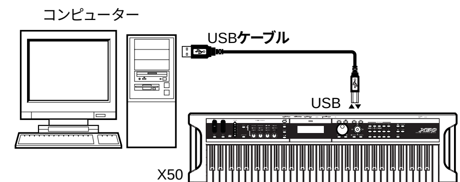
X50 の USB 端子は、X50 とコンピューターを接続することによって、コンピューターと X50 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDIで送受信します。

Note: X50 の USB 端子は、MIDI データの送受信のみが可能です。

Note: 「KORG USB-MIDI ドライバ動作環境」(☞p.27) の条件を満たすコンピューターと X50 を USB で接続するときは、KORG USB-MIDI Driverを使用してください。

1. X50 の USB 端子とコンピューターの USB ポートを USB ケーブルで接続します。

   コネクターの向きに注意し奥まで確実に差し込みます。



2. X50 の Global モードで、必要な各設定を行います。

   後述の「X50 の Global モードでの各設定」を参照してください。

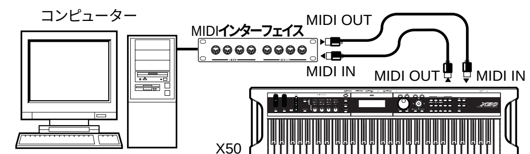
MIDI によるコンピューターとの接続

市販の MIDI インターフェイスを使って、コンピューターと接続することができます。

1. X50 の MIDI OUT 端子と MIDI IN 端子を、MIDI インターフェイスを介したコンピューターに接続します。

   MIDI インターフェイスについては、MIDI インターフェイスに付属されている取扱説明書をご覧ください。

⚠ USB-MIDI インターフェイス機器によっては、X50 の MIDI エクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。



2. X50 の Global モードで、必要な各設定を行います。

   後述の「X50 の Global モードでの各設定」を参照してください。

X50 の Global モードでの各設定

“Local Control On” の設定

コンピューターや外部 MIDI シーケンサーと X50 を接続するときは、エコー・バックをオンにします。エコー・バック・オンにすると、コンピューターや外部 MIDI シーケンサーは、MIDI IN/USB で受信したデータをそのまま MIDI OUT/USB から送信します。
そして X50 のローカル・コントロールをオフに設定します。ローカル・コントロールをオフにすると、X50 内部でキーボード部と音源部が切り離されます。

X50 の鍵盤を弾くと、演奏データが外部 MIDI シーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで X50 の音源が発音することになります。
X50 のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぐことができます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックにより MIDI IN/USB で受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

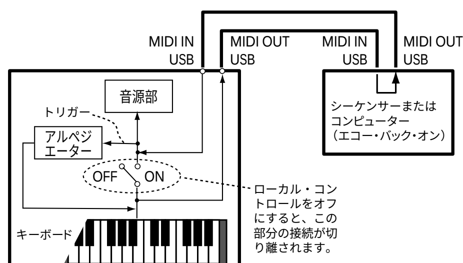
外部MIDIシーケンサーやコンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターや、プレイバック時に、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

Note: アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー／コンピューターに取り込みたい場合は、ローカル・コントロールをオンにして演奏し、外部シーケンサー／コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールの初期設定はオンです。ローカル・コントロールをオフに設定するには、GLOBAL 1: MIDI ページ “Local Control On” チェック・ボックスのチェックをはずします。

X50 だけで使用するときは、ローカル・コントロール・オンに設定します。（オフ時は、単体で鍵盤を弾いても音が出ません。）

Note: X50 Editor/Plug-In Editor を起動時、自動的に microX のローカル・コントロール情報は適切な状態に設定します。



MIDI Filter “Exclusive” の設定

システム・エクスクルーシブ・データを送受信するときは、GLOBAL 1: MIDI ページ MIDI Filter “Exclusive” チェック・ボックスのチェックをつけます。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときはチェックしておきます。X50 Editor/Plug-In Editor を使用するときは、チェックをつけてください。MIDI Filter “Exclusive” の初期設定はチェックがついています。

“Convert Position” の設定

X50 は、GLOBAL 0: System, Basic ページで “Key Transpose”、“Velocity Curve” で、それぞれトランスポーズ、ベロシティの効き具合を変更できます。

また、MIDI IN/USB、MIDI OUT/USB データや鍵盤での演奏に対して、これらがどのように影響するかを、“Convert Position”（GLOBAL 1: MIDI ページ）で設定します。

- X50 から外部 MIDI 音源をコントロールする場合、“Convert Position” を PreMIDI にしてください。送信する MIDI データに各設定が反映されます。
  受信したデータには、“Key Transpose” 0、“Velocity Curve” 4 で対応します。
- 外部 MIDI 機器から X50 の音源をコントロールする場合、“Convert Position” を PostMIDI にしてください。受信する MIDI データに各設定が反映されます。
  送信するデータには “Key Transpose”0、“Velocity Curve”4 で対応します。

各初期設定は、“Key Transpose” +00、“Velocity Curve” 4 (Normal)、“Convert Position” PreMIDI です。

“Multi Mode” の設定

Multi モードは、通常、外部 MIDI シーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチ・ティンバー音源として使用しますが、外部 MIDI 音源をコントロールするなどのマスター・キーボードとして使用することもできます（通常、マスター・キーボードとして使用するときは Combination モードを使用します）。

X50 では、この 2 つの用途に合わせて設定を変更することができます。GLOBAL 0: System, Preference ページの “Multi Mode” で設定します。

for Ext-Seq は、X50 をマルチ・ティンバーとして使用するときに設定します。X50 でマルチ・セットを切り替えたときに、（“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは）プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力しません。そのため外部 MIDI シーケンサーでのエコー・バックによって、X50 の同一の MIDI チャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどは、同じ設定に切り替わることを防げます。

for Master は、X50 をマスター・キーボードとして使用するときに設定します。この場合、X50 でマルチ・セットを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックで、プログラム・チェンジ等の MIDI メッ

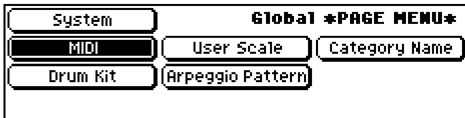
セージを出力して、外部 MIDI 音源をセットアップできます。

Global モードでの各設定方法

各パラメーターは次のように設定します。

1. [GLOBAL] キーを押して（キーが点灯）、Global モードに入ります。

2. [MENU/OK] キーを押して、ページ・メニューを表示します。

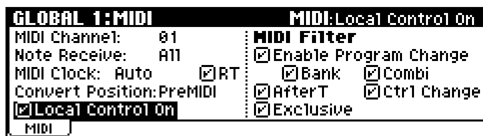


3. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] でページを選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

- Local Control On
- MIDI Filter Exclusive
- Convert Position

これらを設定するときは “MIDI” を選びます。

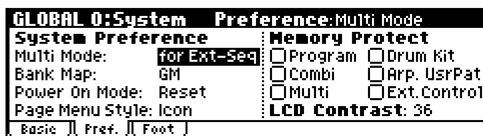
GLOBAL 1: MIDI ページが表示されます。



- Multi Mode

これを設定するときは “System” を選びます。

GLOBAL 0: System のいずれかのページが表示されます。[PAGE+]、[PAGE–] キーを押して、Preference ページを選んでください。



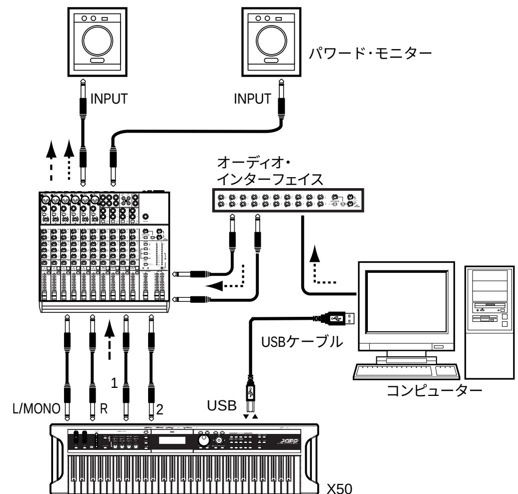
4. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で、設定を変更するパラメーターを選びます。

“Local Control On”、“Exclusive” は、パラメーターを選択して、クリッカブル・ポインターのセンターを押すと、オン／オフが切り替わります。
“Local Control On” は、チェックをはずすと、ローカル・コントロール・オフになります。

“Convert Position”、“Multi Mode” は、パラメーターを選び、[VALUE] ダイヤルを回して、設定を変更します。

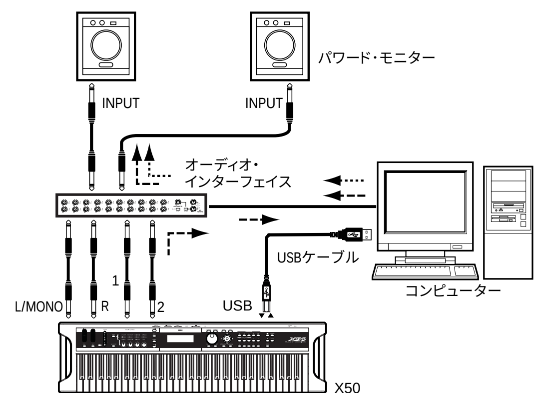
エディター X50 Editor/Plug-In Editor 使用時の接続例

X50 のオーディオ信号と、オーディオ・インターフェイスから出力されるホスト・アプリケーション上のオーディオ信号とを一緒にミキシングするときは、以下のような設定します。



X50 のオーディオ信号にプラグイン・エフェクトをかけたり、X50 のオーディオ信号をホスト・アプリケーション上でその他のオーディオ・トラックのデータなどと一緒にコントロールしたいときは、以下のような設定します。それぞれのご使用のホスト・アプリケーションに合わせて設定してください。

詳しいセットアップは、「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」（PDF）をご覧ください。



MIDI 機器との接続

X50 の MIDI 端子は、X50 と外部 MIDI 機器を接続することによって、外部 MIDI 機器と X50 との間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを MIDI で送受信します。

MIDI とは？

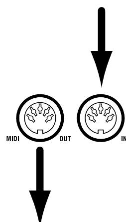
MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI 機器同士を MIDI ケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 端子

MIDI IN:

MIDI メッセージを受信します。

接続した外部の MIDI 機器や外部 MIDI シーケンサーで本機の音源を鳴らすときは、この端子に MIDI ケーブルを接続します。



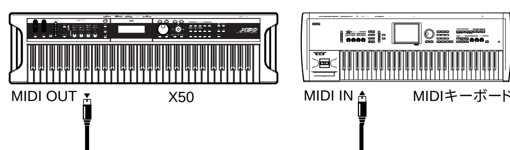
MIDI OUT:

MIDI メッセージを送信します。

接続した外部の MIDI 機器をコントロールしたり、本機での演奏を外部 MIDIシーケンサーにレコーディングするときは、この端子に MIDI ケーブルを接続します。

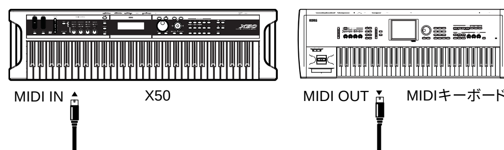
X50 から外部 MIDI 音源をコントロールする場合

X50 の鍵盤やコントローラー、アルペジエーターなどで、外部 MIDI 音源を鳴らしたりコントロールするときは、X50 の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 音源の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



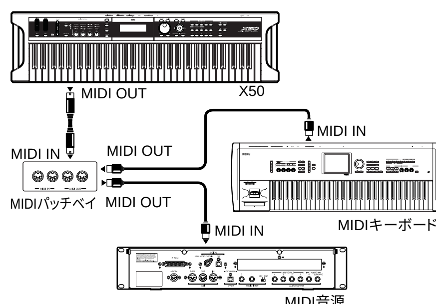
外部 MIDI 機器から X50 の音源をコントロールする場合

他の MIDI キーボードやシーケンサーなどで、X50 の音源を鳴らしたりコントロールするときは、外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子と X50 の MIDI IN 端子を MIDI ケーブルで接続します。



X50 から複数の外部 MIDI 音源をコントロール

MIDI パッチベイを使用して複数の MIDI 機器を同時にコントロールできます。

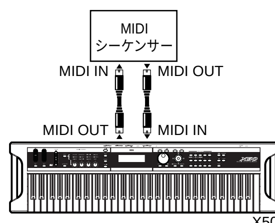


外部 MIDI シーケンサーとの接続

X50 を外部 MIDI シーケンサーと接続して、入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合は次のように接続します。

1. X50 の MIDI OUT 端子と MIDI シーケンサーを MIDI IN 端子、X50 の MIDI IN 端子と MIDI シーケンサーを MIDI OUT 端子を接続します。
2. X50 の Global モードで、必要な各設定を行います。

   「X50 の Global モードでの各設定」（☞p.32）を参照してください。



プログラムの演奏とエディット

プログラムとは？

プログラムは X50 の基本となるサウンドで、Program モードで演奏します。

また、プログラムは Program モード以外で使用でき、Combination モードではプログラムを複数重ねて複雑な音色を作ったり、Multi モードでは複数のプログラムを DAW ソフトウェアなどの MIDI シーケンサーの複数トラックから MIDI メッセージを受信して鳴らすことができます。

ここでは Program モードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、プログラムの基本的な使用方法について説明します。

プログラムの演奏

プログラムの選択

プログラムの選択方法は次のとおりです。

- **フロント・パネルでの選択**：
  "Program Select" **による選択**
  - ・[VALUE] ダイヤルを回す。
  - ・[INC][DEC] キーを押す。
  - ・テン・キー[0] 〜 [9] でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定する。
  - ・クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定する。
  - ・PROG BANK [A] 〜 [GM] キーで選択する。
  - ・10's HOLD による選択（☞p.37）

  プログラム・カテゴリーによる選択

  ピアノやドラムスなどのカテゴリーからプログラムを選択する。
  - ・"Select by Category" によるカテゴリー選択（☞p.36）
  - ・Cat. HOLD によるカテゴリー選択（☞p.36）
- **接続したフット・スイッチによる選択：**
  フット・スイッチでプログラムを選択する。
- MIDI **プログラム・チェンジを受信して選択：**
  外部 MIDI シーケンサー、または外部 MIDI コントローラーからプログラムを切り替えます。

詳しくは以降をご覧ください。

フロント・パネルでのプログラム選択

1. [PROG] キーを押します。（キーが点灯）

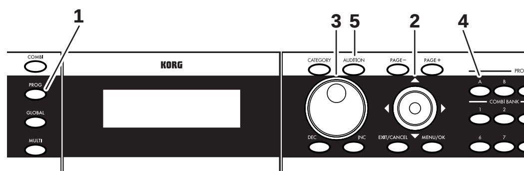
Program モードに入ります。ディスプレイの上段に「PROG 0: Play」（モード・ネーム、ページ・ナンバー＆ネーム）が表示されていることを確認してください。



2. "Program Select"（プログラム・ナンバー＆ネーム）が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、クリッカブル・ポインター [▲][▼] で "Program Select" の表示を反転させます。

3. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するプログラムを選びます。



次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE] ダイヤルを回します。
- [INC] または [DEC] キーを押します。
- テン・キー [0] 〜 [9] でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定します。
- クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定します。

4. PROG BANK [A] ～ [GM] キーを押してバンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのキーが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えばバンク B を選ぶ場合、PROG BANK [B] キーを押します。[B] キーが点灯し、ディスプレイ左上に Bank B が表示されます。

- [GM] キーは、押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。

G → g(d) → G → g(d) → G・・・

音の確認

5. 選択したプログラムの音は鍵盤を弾いて確認してください。

また、[AUDITION] キーを押すと（キーが点灯）、プログラムの音色に適したリフ（フレーズ）が自動的に演奏されます。（オーディション機能）

プログラム・バンクの概要

工場出荷時の X50 には、512 のプリロード・プログラムが収録されています。また、自分で作ったプログラムを保存することができます。

プログラムは次表のように 5 つのバンクに分けて収録しています。

Program **バンク**

BANK	Prog No.	説　明	
A、B、C、D	000...127	プリロード・プログラム	工場出荷時に収められているこれらのプログラムは、さまざまなマルチサンプル（PCM）、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用しています。各 128 プログラム（合計 512）です。これらのバンクでは、ライト（保存）し、書き替えることができます。
G	001...128	GM プログラム	GM の音色配列に準拠した 128 プログラム、9 ドラムス・プログラムです。このバンクのプログラムは読み出し専用です。バンク G は 001 ～ 128 までの 128 プログラム、g(d) では 9 プログラムです。これらのバンクには、ライト（保存）することはできません。
g(d)	001...128	GM2 ドラムス・プログラム	

カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード、リード・シンセ、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

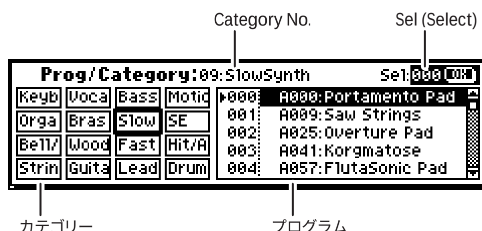
工場出荷時、プログラムは 16 個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選びます。

PROG 0: Play ページで、以下の方法で選択します。

“Select by Category” によるカテゴリー選択

1. [CATEGORY] キーを押します。

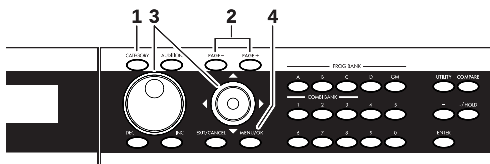
カテゴリー・メニューが表示されます。ディスプレイの左側にはカテゴリー、右側には選択したカテゴリーに含まれるプログラムのリストが表示されます。



2. [PAGE+] または [PAGE–] キーを押すと、1 つずつカテゴリーが切り替わります。

3. [VALUE] ダイヤル、またはクリッカブル・ポインター [▲][▼] でプログラムを選びます。

4. [MENU/OK] キーを押して決定します。選択しない場合は [EXIT/CANCEL] キーを押します。



Note: カテゴリー・メニュー上段の “Category No.” をクリッカブル・ポインター[◄][►] で選び、[VALUE] ダイヤルを回しても、カテゴリーが切り替わります。

Cat. HOLD によるカテゴリー選択

1. [./HOLD] キーを押して “Cat. HOLD” を表示します。

カテゴリーが固定されます。



2. クリッカブル・ポインターで “Category” を選び、[INC][DEC] キーまたは [VALUE] ダイヤルでカテゴリーを選びます。

3. クリッカブル・ポインターで “Program Select” を選びます。[INC][DEC] キーまたは [VALUE] ダイヤルで、同じカテゴリーのプログラムを順番に選びます。
4. 解除するときは、[./HOLD] キーを 2 回押して “Cat. HOLD” の表示を消します。

Note: PROG 0: Play で [./HOLD] キーを押すと “Cat. HOLD”→“10's HOLD”→“解除” の順番で動作します。

10's HOLD によるプログラムの選択

プログラム・ナンバーの 10 の位を固定してプログラムを選びます。

1. “Program Select” を選択します。
2. [./HOLD] キーを押して “10's HOLD” を表示します。

   プログラム・ナンバー 10 の位が固定されます。



3. テン・キー [0] 〜 [9] を押すと、1 の位がワン・アクションで入力できます。
4. [INC][DEC] キーを押すと、10 の位が変わります。
5. 解除するときは、[./HOLD]キーを押して“10's HOLD”の表示を消します。

接続したスイッチによるプログラムの選択

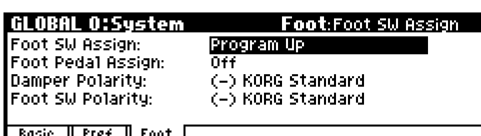
ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが上順または降順で 1 ずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えるときなどに使用すると便利です。

次のように設定します。

1. リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に、フット・スイッチを接続します。

   別売の PS-1 ペダル・スイッチをお使いください。
2. [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。
3. [EXIT] キーを押して、GLOBAL 0: System ページを表示します。
4. [PAGE+] キーを押して、Foot タブを表示します。



5. “Foot SW Assign” を選び、Program Up または Program Down を設定します。

   Program Up にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。

   Program Down にすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。
6. “Foot SW Polarity” を接続したペダルと同じ極性に設定します。

   別売の PS-1 ペダル・スイッチを接続したときは、(-) KORG Standard に設定します。

   これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが 1 ずつ切り替わります。

   電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(☞p.43)
7. [PROG] キーを押して PROG 0: Play に入り、フット・スイッチを押すと、プログラムが切り替わります。

Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

MIDI プログラム・チェンジによるプログラムの選択

外部 MIDI 機器（DAW ソフトウェアなどの MIDI シーケンサーや、MIDI コントローラーなど）から X50 に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを、MIDI バンク・セレクトと一緒に送ることによって、6 つあるバンクの、どのプログラムでも選択できます。

また、付属のエディター「X50 Plug-In Editor」を DAW ソフトウェアなどのプラグインとして組み込むことによって、X50 のプログラムやコンビネーションを DAW 上のリストから簡単に選ぶことができます。詳しくは、付属の「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」（PDF）をご覧ください。

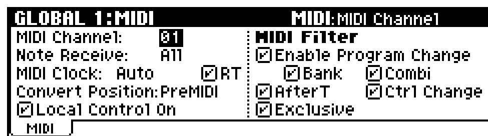
MIDI チャンネルの設定

MIDI で X50 を鳴らすときは、送信側（MIDI シーケンサーまたはコンピューター）と受信側（X50）の MIDI チャンネルを合わせておく必要があります。Program モードは、グローバル MIDI チャンネルのデータを受信します。

1. X50 と外部 MIDI 機器またはコンピューターが正しく接続されていることを確認してください。

   接続方法については p.27 を参照してください。
2. [GLOBAL] キーを押して Global モードに入ります。
3. [MENU] キーを押して、PAGE MENU を表示します。
4. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で “MIDI” を選び、センターを押します。

   GLOBAL 1: MIDI ページが表示されます。



5. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で“MIDI Channel”を選び、[VALUE] ダイヤルでグローバル MIDI チャンネルを設定します。

初期設定ではグローバル MIDI チャンネル“MIDI channel”は 01 に設定されています。

プログラムの選び方

プログラムを切り替えるときは、外部 MIDI 機器またはコンピューターから MIDI プログラム・チェンジを送信します。

バンクを切り替えるときは、コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト（CC#0：上位バイト、CC#32：下位バイト）を送信します。なお、X50 はバンク・セレクトに続いてプログラム・チェンジを受信した時点で指定バンクのプログラムに切り替わります。

X50 Bank #	X50 Program #	Bank Select CC#0	Bank Select CC#32	Program #
A	0 – 127	63	0	0 – 127
B	0 – 127	63	1	0 – 127
C	0 – 127	63	2	0 – 127
D	0 – 127	63	3	0 – 127
G	1 – 128	121	0, 1 – 9	0 – 127
	1 – 128: R	56	0	0 – 127
	1 – 128: (XG) R	0	0, 1	0 – 127
	1 – 128: (GS) R	0	0	0 – 127
		1	0	0 – 127
g(d)	1 – 128	120	0	0 – 127
	1 – 128: R	62	0	0 – 127

Note: バンク G は、プログラム・ナンバー 000 から 127 が 001 〜 128 に対応します。

Note: 「R」(Receive) は受信のみ対応します。

Note: GLOBAL 1: MIDI の MIDI Filter で“Bank”がチェックされていないときはバンク・セレクトは送受信しません。

Note: 上記の表は“Bank Map”を GM に設定したときの動作です。KORG 用のマッピングについては PG p.78 を参照してください。

コントローラーの使用方法

X50 は、[MOD] ホイール、ピッチベンド・ホイール、[SW 1][SW2]、リアルタイム・コントロールなどの、さまざまな演奏法によって豊かな表情をつけることができるコントローラーを備えています。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

例えば、ピアノの音色などは鍵盤だけでもリアルな演奏表現が行えますが、ダンパー・ペダルを接続すればより表現が広がります。またギターや管楽器などの音色では [PITCH] ホイールでピッチをコントロールしたり、[MOD] ホイールでビブラートなどをかけることができます。

Note: 以下では、コントローラー専用の機能を中心に説明しますが、これらのコントローラーは、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用することができますので、説明する以外にもさまざまな効果を調節できます。これらについては、「オルタネート・モジュレーションを使用する」（☞p.49）と PG p.151 をを参照してください。

鍵盤（キーボード）

ベロシティ（Velocity）

鍵盤を打鍵する強さで音の表情を調節できます。弱く弾くと小さい音、強く弾くと大きい音という音量の調節だけでなく、音色の明るさやエンベロープ（音の立ち上がりや余韻の長さなど）の速さなども調節できます。
Combination モードや Multi モードではベロシティ・スイッチで複数のプログラムをキー・タッチ（弾く強さ）で弾き分けることができます。

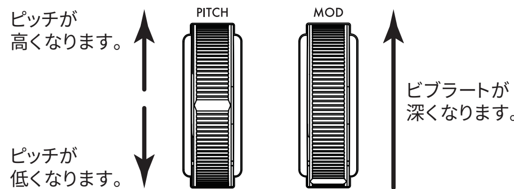
- キー・タッチで音量や、音量の変化を調節する　PROG 6: Ed-Amp1/2, Mod（☞p.53、PG p.22）
- キー・タッチで音色の明るさや、音色の変化を調節する　PROG 4: Ed-Filter1/2, Basic, Mod. 1（☞p.52、PG p.16）
- キー・タッチでピッチの変化を調節する
PROG 2: Ed-Pitch, OSC1/2（☞PG p.10）

ノート・ナンバー（Note Number）

鍵盤の位置（ノート・ナンバー）によって音の表情を調節します。高音域を演奏するほど、サウンドが明るくなるようにしたりします。通常は、音量、音色（カットオフ・フリケンシー）、LFO の感度、EG の速さなどをコントロールすることができます。

[PITCH] ホイール、[MOD] ホイール

キーボードの左上にある [PITCH] ホイール、[MOD] ホイールで、ピッチ（音の高さ）やモジュレーションの深さを調節します。プログラムごとに異なりますが、通常、次図の効果をかけるために使用します。



- [PITCH] ホイールでピッチの変化幅（ベンド・レンジ）を調節する
  PROG 2: Ed-Pitch, OSC1（☞p.50、PG p.10）
- [PITCH] ホイールでカット・オフの変化幅（ベンド・レンジ）を調節する
  PROG 4: Ed-Filter1/2, Mod.2（☞PG p.18）
- [MOD] ホイールでビブラートの深さを調節する
  PROG 2: Ed-Pitch, OSC1/2 LFO（☞p.50、PG p.11）
- [MOD] ホイールでワウの深さを調節する
  PROG 4: Ed-Filter1/2, LFO Mod.（☞PG p.18）
- [MOD] ホイールで LFO の速さを調節する
  PROG 3: Ed-LFOs, OSC1/2 LFO1/2（☞PG p.14）

Note: [SW1]、[SW2] キーに Pitch Bend Lock を設定することにより、[PITCH] ホイールを中央に戻した後も、その効果を持続させることができます。（☞PG p.161）

SW1、SW2

[SW1]、[SW2] キーに機能をアサインすることによって、オクターブ単位で鍵盤をトランスポーズしたり、ポルタメント機能のオン／オフの切り替えや、[PITCH] ホイールの効果をロックすることができます。

[SW1]、[SW2] キーの動作は、キーを押すたびにオン／オフが切り替わる Toggle と、またはキーを押している間だけオンになるMomentaryに設定することができます。

[SW1]、[SW2] キーの機能は、Program モードでは 0: Play, Program ページで、Combination モードでは 0: Play, Combination ページ、Multi モードでは 0: Play, Multi ページで確認できます。（☞p.35 図コントローラー・アサイン・リスト）

- オクターブを切り替えるには
  PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls（☞PG p.27）
- ポルタメント機能のオン／オフを切り替えるには
  PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls（☞PG p.27）
- [PITCH] ホイールの効果をロックするには
  PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls（☞PG p.27）
- ピッチ EG レベルの変化幅を変えるには
  PROG 2: Edit-Pitch（☞PG p.10）

[SW1]、[SW2] キーの機能の設定方法は p.109 を参照してください。

Note: プログラム、コンビネーションとマルチ・セットのライト時に [SW1]、[SW2] キーのオン／オフの状態が保存されます。

REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT]

リアルタイム・コントローラーは、[1] 〜 [4] の各ノブと [SELECT] キーを操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールします。演奏中に変化させたり、簡易エディットをするために使用します。

具体的には、フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルター EG や、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチ LFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等がエディットできます。その他、アルペジエーターのテンポ、ゲート、ベロシティ、レングスが変更できます。詳しくは p.41、p.89 を参照してください。

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能を A、B または C モードに切り替えます。
2. コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。

REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4] ノブの B モードの機能は、Program モードでは 0: Play, Program ページで、Combination モードでは 0: Play, Combination ページ、Multi モードでは 0: Play, Multi ページで確認できます。（☞p.35）

ペダルによるコントロール

ダンパー・ペダル（サスティン・ペダル）

ダンパー・ペダルはサスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのペダルと同じ働きをします。ペダルを踏み込んでいる間は鍵盤から手を離しても、音は持続し続けます。

ハーフ・ダンパー効果

X50 は、別売の DS-1H ダンパー・ペダルを使用することをおすすめします。別売の PS-1 ペダル・スイッチも使用できますが、ハーフ・ダンパー効果はかかりません。DS-1H ダンパー・ペダルはサスティンを微妙にコントロールすることができます。ハーフ・ダンパーは、特にピアノ・サウンドを使用するときに効果を発揮します。

リア・パネルの DAMPER 端子に DS-1H ダンパー・ペダルを接続すると X50 は自動的にハーフ・ダンパー・ペダルとして認識します。

ペダルをより確実に動作させるためには、Global モードのユーティリティ“Half Damper Calibration”でペダルの調節をしてください。(☞PG p.77)

アサイナブル・フット・スイッチ

別売の PS-1 ペダル・スイッチなどのフット・スイッチをリア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続して、割り当てた機能のオン／オフを切り替えます。

機能を割り当てることによって、次のことが行えます。

- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ポルタメントのオン／オフ
- プログラムの選択
- アルペジエーターのオン／オフ
- タップ・テンポ（スイッチを踏むタイミングでテンポを調節します。）
- フロント・パネルの各コントロール（[MOD] ホイール、リアルタイム・ノブ、[SW1][SW2] キー）

上記の「サウンドやエフェクトのモジュレーション」を除く機能は GLOBAL 0: System, Foot ページで、現在のプログラム、コンビネーション、マルチ・セットに関係なく、同じように動作します。
設定方法は「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」（☞p.87）を参照してください。

アサイナブル・フット・ペダル

別売の EXP-2 フット・コントローラー、XVP-10 エクスプレッション／ボリューム・ペダルなどをリア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続して、割り当てた機能をコントロールします。

機能を割り当てることによって、次のことが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション
- エフェクト・センド・レベル
- フロント・パネルの各コントロール（[MOD] ホイール、リアルタイム・ノブ、[SW1][SW2] キー）

上記の機能は GLOBAL 0: System, Foot ページで、現在のプログラム、コンビネーション、マルチ・セットに関係なく、同じように動作します。
設定方法は「Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する」（☞p.87）を参照してください。

各種コントローラーの MIDI によるコントロール

X50 コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。なお、[PITCH] ホイールを操作した場合のみベンド・チェンジが送信されます。

Program モードでは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。

X50 コントローラーを操作したときに送信される MIDI メッセージ、また MIDI メッセージに対応する AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース）、DMS（ダイナミック・モジュレーション・ソース）の関係については、「本機コントローラー操作時の MIDI 送信」（☞PG p.166）をご覧ください。

プログラムの簡易エディット

X50 に収録されているすべてのプログラムはエディットすることができます。また、初期化した状態から作ることもできます。

X50 は、詳細なエディットが可能なエディット・ページへ移ることなく、パフォーマンス・エディターのディスプレイ上の 8 つのスライダーや、フロント・パネルのリアルタイム･コントローラーのノブとスイッチで簡易的にエディットができます。

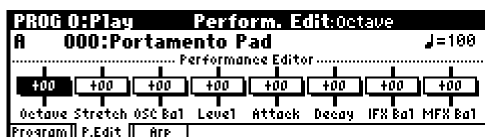
パフォーマンス・エディット

パフォーマンス・エディターの 8 つのスライダーを調節して、音作りをします。

各スライダーには、複数のプログラム・パラメーターがアサインされています。1 つのスライダーを調節すると、同時に複数のパラメーターをエディットできます。

1. Program モード（PROG 0: Play ページ）で、エディットするプログラムを選びます。

2. [PAGE+]（または [PAGE–]）キーを押して、PROG 0: Play, Perform. Edit ページを表示します。



3. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で、調節するパフォーマンス・エディターを選びます。

4. [VALUE] ダイヤル等で値を変更します。（☞p.20）

Note: 値を元に戻すときは、テン・キー [0] を押し、[ENTER] キーを押すことによって簡単に設定を戻せます。

Octave: オクターブを変えます。

Pitch Stretch: オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調節します。元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションが得られます。

特にギターやベース、ピアノなどのアコースティック系のプログラムで効果的です。さまざまなプログラムを選び、確認してください。

OSC Balance: オシレーター 1、2 のレベル・バランスを調節します。

Note: “Oscillator Mode”（PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic ページ）が Single のプログラムでは、オシレーター 2 は発音しません。オシレーター１のレベルのみが変化します。また Drums のプログラムでは、このパフォーマンス･エディターによる効果はありません。

Amp Level: アンプ・レベルを調節します。プログラム全体の音量を設定します。

AttackTime: フィルター EG、アンプ EG のアタック・タイムを調節します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

Note: アタック・タイムの調節はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプ EG のスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル ･モジュレーション､アタック･タイム･モジュレーションも調節します。

DecayTime: フィルター EG、アンプ EG のディケイ・タイム、スロープ・タイムを調節します。

IFX Balance: インサート・エフェクトの“W/D”(Wet/Dry) をまとめて調節します。

MFX Balance: マスター・エフェクトのリターン 1、2 パラメーターをまとめて調節します。

Note: 各エディターは、プログラム・パラメーターの設定によって、あまり変化のない場合もあります。

5. エディットした音を保存したい場合は、ユーティリティ“Write Program”を選び、ライトしてください。(☞p.43)

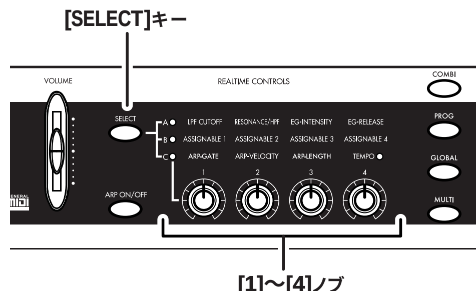
エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、電源をオフにすると消えてしまいます。

REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT]

リアルタイム・コントローラーは、[1] ～ [4] の各ノブと [SELECT] キーを操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールします。

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能を A、B または C モードに切り替えます。

押すたびに A、B、C のモードが順番に選ばれて LED が点灯します。



Note: REALTIME CONTROLS A モードと、B モードに CC#70 ～ 79 をアサインしているとき､[1] ～ [4] ノブでエディットした音は､プログラム･ライトによって保存できます。（☞p.43）
また C モードでのアルペジエータに関する設定も保存できます。

2. コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。以降をご覧ください。

A モードのコントロール

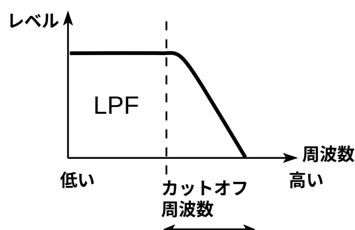
A モードのときに、[1] 〜 [4] ノブを操作すると、以下をコントロール／エディットできます。

Note: ノブをセンター位置（時計 12 時方向）にするとプログラム・パラメーターでの設定値になります。

[1] ノブ : LPF CUTOFF

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。

フィルターのカットオフを調節すると、音色の明るさが変化します。プログラム・パラメーターの設定によってその効果は異なりますが、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

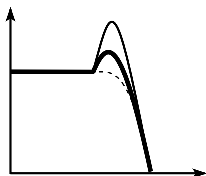


[2] ノブ : RESONANCE/HPF

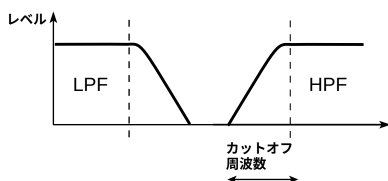
ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。

プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。

フィルター・レゾナンス・レベルを調節すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつきます。



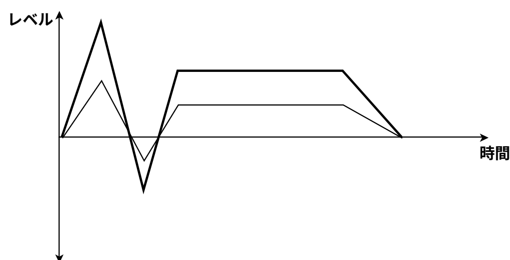
ハイパス・フィルターのカットオフを調節すると、低音域が削られ音の太さが変化します。



[3] ノブ : EG-INTENSITY

フィルターEG インテンシティ（フィルターEG のかかり具合）を調節します。

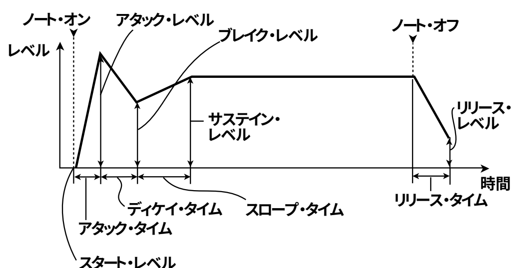
ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEG の効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEG は、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、[1] ノブと [3] ノブの両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。



[4] ノブ : EG-RELEASE

フィルターとアンプの EG リリース・タイムを調節します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。

ノブを操作するとフィルター EG、アンプ EG のリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



B モードのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプの EG、ピッチ LFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

プリロード・プログラム、コンビネーションごとに、効果的な機能が B モードにアサインされています。

B モードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットに対してそれぞれ設定できます。

REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4] ノブの B モードの機能は、Program モードでは 0: Play, Program ページで、Combination モードでは 0: Play, Combination ページ、Multi モードでは 0: Play, Multi ページで確認できます。（☞p.35）

また、B モードの各ノブは、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用し、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができ、さまざまな効果を調節できます。

C モードのコントロール

アルペジエーターの効果をリアルタイムでコントロールします。

詳しい操作方法は p.89 を参照してください。

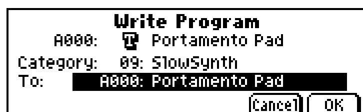
エディットしたプログラムを保存する

エディットをした後、必要に応じてライト（保存）してください。保存の手順は以下の通りです。

プログラムの音色を変更したり、他のバンクやナンバーにライトすると、その変更したプログラムがコンビネーションで使用されている場合は、コンビネーションの音色も変わりますので、注意してください。

1. [UTILITY] キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。
2. クリッカブル・ポインターで “Write Program”（ライト・プログラム）を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

   Write Program ダイアログが表示されます。



   このユーティリティ・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [0] を押して、呼び出すこともできます。

   Note: “Memory protected” が表示される場合は、プログラムのメモリー・プロテクトがオンに設定されています。そのときは GLOBAL 0: System, Preference ページの Memory Protect “Program” のチェックをはずしてください。（☞p.86）

3. 必要に応じて、保存場所（バンクとプログラム・ナンバー）を選んだり、プログラム・ネームやカテゴリーを変更します。

- 保存する先のバンクとナンバーを変えるときは、“To” の右側のプログラム・ネームをクリッカブル・ポインターで選び、[VALUE]ダイヤルで保存先を選択します。

  PROG BANK キー、テン・キーと [ENTER] スイッチで保存先を選択することもできます。

  Note: バンク G、g(d) には保存できません。

- 名前を変更する場合は、テキスト・ボタン（T）をクリッカブル・ポインターで選び、クリッカブル・ポインターのセンター押して、テキスト・エディット・ダイアログを表示します。

  ディスプレイ上のキーボードを使用して、プログラムに名前をつけます。（☞p.108）
  名前の入力が終了したら、[MENU/OK] キーを押します。

  テキスト・エディット・ダイアログが閉じて、Write Program ダイアログに戻ります。

- カテゴリーを設定する場合は、“Category” をクリッカブル・ポインターで選び、[VALUE] ダイヤルで選択します。

  ここで設定したカテゴリーは、[CATEGORY] キーによるカテゴリー選択ができます。

  以下のページで選択できます。

  PROG 0: Play ページ
  COMBI 0: Play, Prog ページ “Program Select”
  COMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog ページ
  MULTI 0: Play, Program ページ

4. Write Program ダイアログで、[MENU/OK] キーを押してライト（保存）を実行します。
5. 確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、[MENU/OK] キーを押します。

   プログラムが保存されました。

プログラムの詳細なエディット

プリロード・プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラム（Bank D 127: Init. Program）を最初からエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのプログラムは、バンク G、g(d) を除く、バンクにライト（保存）することができます。

エディットをはじめる前に

音の 3 要素 「音程」「音色」「音量」

音は、「音程」「音色」「音量」という 3 つの基本的な要素からなります。

X50 では、これらの要素をコントロールするために、「ピッチ」「フィルター」「アンプ（アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。

音程を変えるには「ピッチ」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定していきます。

X50 の「ピッチ」「フィルター」「アンプ」

X50 では、「ピッチ」を設定するのは PROG 1: Ed-Basic と PROG 2: Ed-Pitch ページです。Ed-Basic ページで波形（マルチサンプル）と基本となる波形の音の高さを設定し、Ed-Pitch ページでキー位置でのピッチ等を設定します。

「フィルター」は PROG 4: Ed-Filter1 と PROG 5: Ed-Filter2 ページで設定します。音色を調節します。

そして、「アンプ」は PROG 6: Ed-Amp1/2 ページで設定します。音量を調節し、そして出力します。

これらのセクションを設定していくことによって、基本的なプログラムができ上がります。

EG、LFO、キーボード・トラック、AMS、Dmod、コントローラー

その他にも、音は、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。

それらをコントロールするのが、EG（エンベロープ・ジェネレーター)、LFO（ロー・フリケンシー・オシレーター）や、キーボード・トラック、AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース)、Dmod（ダイナミック・モジュレーション)、[PITCH] ホイール、[MOD] ホイールなどのモジュレーターやコントローラーです。これらのモジュレーターやコントローラーで基本的なプログラムに変化を与えることができます。

図「プログラムの構造と対応ページ」をご覧ください。Oscillator/Pitch → Filter → Amp という信号の流れが確認できます。それに EG や LFO などの関わり方が確認できます。

また、プログラムは、図に示すように、OSC1/2、エフェクト、アルペジエーター等で構成されています。

OSC 1/2

OSC 1 は、Oscillator/Pitch、Filter、Amp、EG、LFO などで構成されています。X50 には OSC 1 と OSC 2 があり、これらを組み合わせることによって、より複雑なプログラムを作ることができます。

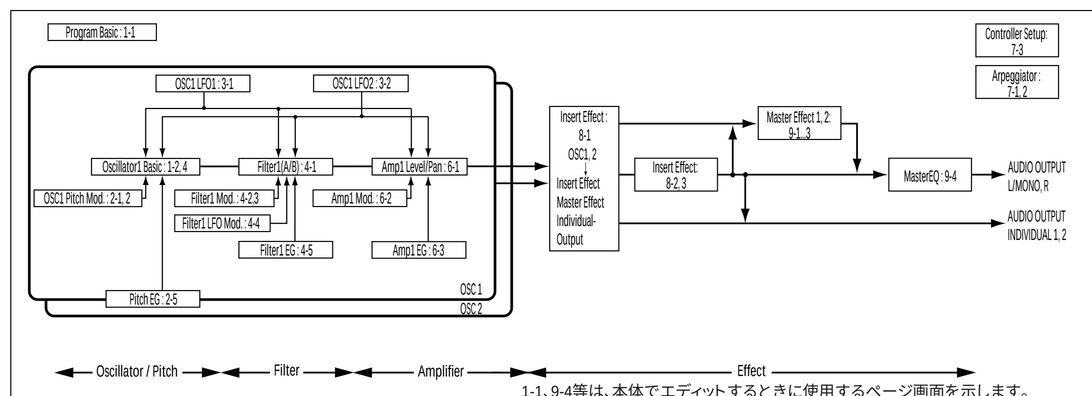
Note: Pitch EG は OSC1 と OSC2 で共用です。

エフェクト

OSC 1/2 の出力は、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ へ送られます。ルーティングをコントロールするミキサー部で、自由に送り先を決めることができます。

1 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクトに、89 種類のエフェクトから選択することができます。マスター EQ はステレオ 3 バンド EQ です。

プログラムの構造と対応ページ



1-1、9-4等は、本体でエディットするときに使用するページ画面を示します。

アルペジエーター

プログラムは 1 つのアルペジエーターを使用することができます。アルペジオ・パターンの選択、展開する音域や、アルペジエーターが動作するノート（鍵盤）の範囲や、ベロシティの範囲を設定します。

エディット・ページの概要

PROG 0: Play ページは、プログラムを選択して演奏したり、パフォーマンス・エディターやリアルタイム・コントローラーを使用して簡易的なエディットをします。また、アルペジエーターの設定を調節したりします。

他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

0: Play	• プログラムの選択と演奏。 • パフォーマンス・エディターによる簡易エディット。 • アルペジエーターの調節。
1: Ed–Basic	• プログラム・タイプをシングル、ダブル、ドラムに設定。 • マルチサンプルの選択。 • モノ・ボイスとポリ・ボイスの割り当ての選択。 • 音階（例、平均律）の選択。
2: Ed–Pitch	• ピッチ EG を含む、ピッチに関連する設定。
3: Ed–LFOs	• 各オシレーターに対する 2 つの LFO それぞれ LFO タイプ、スピードなどを設定。（ピッチ、フィルター、アンプそれぞれのページで、ここで設定した LFO のかかり具合を調節する。）
4: Ed–Filter1 5: Ed–Filter2	• フィルター EG を含む、フィルター（音色）に関連する設定。
6: Ed–Amp1/2	• アンプ EG、パン（定位）を含む、アンプ 1／2（音量）に関連する設定。
7: Ed–Arp/Ctrls	• アルペジエーターの設定。（0: Play のパラメーターとは共通のものは、どちらでもエディット可能） • コントローラーの設定。
8: Ed–InsertFX	• オシレーター出力の BUS とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。 • インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
9: Ed–MasterFX	• マスター・エフェクトの選択と設定。 • マスター EQ の設定。

各モード、ページ、ユーティリティ・コマンドへのアクセス方法、また値の変更方法などの説明は、「基本的な操作方法」（☞p.19）を参照してください。

コンペア（エディット前後の音を比較する）

コンペア機能は、エディットしているサウンドと、エディットを始める前の（保存されている）サウンドを比較するときに使用します。

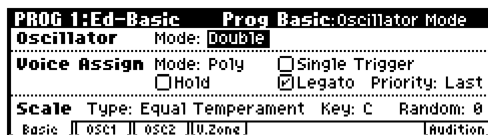
エディット中に [COMPARE] キーを押すと（LED 点灯）、最後に保存した設定が呼び出されます。もう一度押すと（LED 消灯）、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] キーを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] キーを押す前の設定には戻りません。

オシレーターの基本設定

プログラム・タイプ（シングル、ダブル、ドラムキット）の設定

プログラムのタイプ（オシレーターを 1 つ、2 つまたはドラムキットを使う）を設定します。PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic “Oscillator Mode” で設定します。



Single（シングル・プログラム）は 1 オシレーターを、Double（ダブル・プログラム）は 2 オシレーターを使用します。各オシレーターはベロシティ・マルチサンプル・スイッチでマルチサンプルを切り替えることができます。

Drums（ドラムス・プログラム）はシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット（Global モードで作成）を使用します。

同時発音数

同時発音数は、和音などの同時に鳴らすことができるノート数です。プログラム・タイプによって発音数が異なります。

プログラム・タイプ	同時発音数
シングル	62
ダブル	31
ドラムス	62

ポリフォニック／モノフォニックでの発音

ポリフォニック（Poly）、モノフォニック（Mono）で発音するかを PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic “Voice Assign Mode” で設定します。



Poly にすると和音が弾けます。Mono にすると複数の鍵盤を同時に押さえても 1 音のみが発音します。通常、Poly にしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Mono にすると効果的です。

Poly、Mono を切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

マルチサンプルを配置する

マルチサンプルとは？

シングルおよびダブル・プログラムでは、オシレーターのマルチサンプルを使用します。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。470 収録しています。

また、オシレーターごとに、最大 2 つのマルチサンプルが配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。これを**ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング**といいます。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルを次のように配置している点が異なります。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦に対応するサンプルを 1 つずつ配置し、合計 6 つのサンプルで構成します。
- ドラムキットは、その名の通り、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをドラムのセットのように配置したものです。

マルチサンプルを選択する

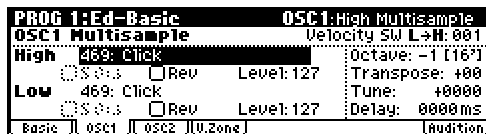
OSC1 に High と Low の 2 つのマルチサンプルを配置し、この 2 つのマルチサンプルがベロシティによって切り替わる（ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング）例を説明します。

Note: 音を確認しやすくするために、プログラム・タイプを “Oscillator Mode” で Single にしてください。

1. PROG 1: Ed-Basic, OSC1 ページを選びます。

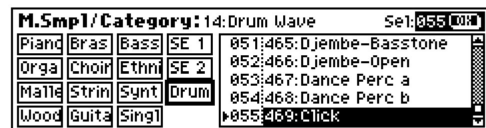
2. “High Multisample” をクリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で反転表示にします。

- [VALUE] ダイヤルまたはテン・キーと [ENTER] キーで選びます。



- または、カテゴリーからマルチサンプルを選択することができます。

  “High Multisample” を反転表示にした状態で、[CATEGORY] キーを押すとカテゴリー・メニューが表示します。（☞p.36）



[PAGE+] または [PAGE–] キーを押してカテゴリーを選びます。

そして、[VALUE] ダイヤルでマルチサンプルを選びます。

[MENU/OK] キーを押して決定します。

3. オシレーターの基本となるピッチを設定します。"Octave" で設定します。

4. 同じ手順で "Low Multisample" にマルチサンプルを配置します。

これで"High"と"Low"にマルチサンプルが割り当てられました。次にベロシティ・レンジを設定します。

5. "Velocity SW L→H" を設定します。

設定したベロシティ値未満で鍵盤を弾くと Low のマルチサンプルが発音し、ベロシティ値以上で鍵盤を弾くと High のマルチサンプルが発音します。

例えば、"Velocity SW L→H" を 100 に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときは "Low" で設定したマルチサンプルが発音し、鍵盤を強く弾いたときは"High"で設定したマルチサンプルが発音します。

6. High、Low それぞれの "Level"(レベル)を設定して音量のバランスをとります。

Note: この機能を使用しないときは、"Velocity SW L→H" の値を 001 にします。High のマルチサンプルのみが発音します。

Rev (Reverse) チェック・ボックス

"Reverse" にチェックをつけると、選択したマルチサンプルが逆再生します。これは、サウンド・エフェクトとして、あるいは他の特異なサウンドとして面白い結果が得られます。通常は、チェックをつけません。

オシレーター 1 と 2 でデチューン・サウンドを作る

ダブル・プログラム("Oscillator Mode" Double 時)でデチューン・サウンドを作る場合は次のように設定します。

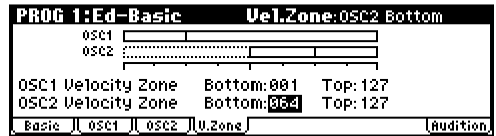
1. OSC1 と 2 のマルチサンプルと EG 等を同じ設定にします。

ユーティリティ "Copy Oscillator" で、オシレーター間の設定をそろえるとよいでしょう。

2. OSC1 と OSC2 の再生ピッチを設定します。

同じマルチサンプルで"Tune"を少しずらすと、音に厚みが増します。いわゆるデチューン・サウンドが得られます。

オシレーター 1、2 の発音をベロシティで切り替える



ダブル・プログラムでは、ベロシティによるオシレーター 1 と 2 の発音範囲を設定します。

上の画面のように設定すると、発音範囲は以下のようになります。

- OSC1 はどのベロシティ値でも発音します。
- OSC2 は強く弾いたとき(64 以上)だけに発音します。
- さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(☞p.46 " マルチサンプルを選択する ")。例えば "Velocity SW L → H" を OSC1 ページで 32、OSC2 ページで 96 に設定します。ベロシティ・ゾーン表示の中に縦線で表示されます。

  この例では、マルチサンプルの発音は4段階になります。

  ベロシティ値 001 〜 031:
  オシレーター1 の Low マルチサンプルのみ発音します。

  ベロシティ値 032 〜 063:
  オシレーター1 の High マルチサンプルのみ発音します。

  ベロシティ値 064 〜 095:
  オシレーター1の Highマルチサンプルとオシレーター 2 の Low マルチサンプルが発音します。

  ベロシティ値 096 〜 127:
  オシレーター1の Highマルチサンプルとオシレーター 2 の High マルチサンプルが発音します。

OSC1 と OSC2 の設定をコピーする

プログラム・パラメーターの多くは OSC1 と OSC2 で別々に設定します。別々に設定するパラメーターは以下の通りです。

- Pitch EG(タブ)を除いた Ed-Pitch ページのすべてのパラメーター
- Ed-Filter ページのすべてのパラメーター
- Ed-Amp ページのすべてのパラメーター
- Ed-LFOs ページのすべてのパラメーター

ユーティリティ "Copy Oscillator" を実行して、これらのパラメーターを別のオシレーターにコピーすることができます。異なったプログラムのオシレーターからでもコピーすることができます。

このコマンドは、2 つのオシレーターを同じ設定にするときや、以前使用した設定を複製するときに役に立ちます。

プログラム

ドラムキットを配置する

ドラムキットとは？

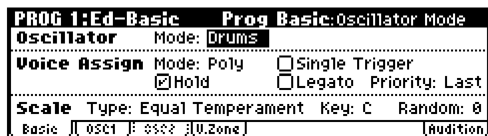
プログラムに、ドラムキットを使用するためには、“Oscillator Mode” を Drums に設定します。そして 40 のユーザー・ドラムキット、または 9 個の GM 対応ドラムキットから選択し、配置します。

ドラムス・プログラムは、オシレーターに「ドラムキット」を使用します。ドラムキットは、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをキーに配置したものです。518 収録しています。(☞p.46 “ マルチサンプルとドラムキット ”）

ドラムキット自身は、Global モードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大 2 つ（High と Low）のドラム・サンプルを配置でき、ベロシティの強さで発音するドラム・サンプルを切り替えることができます。その他、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを設定します。(☞p.104「ドラムキットの作成」)

ドラムキットを選択する

1. PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic ページを選びます。
2. “Osillator Mode” を Drums に設定します。



3. PROG 1: Ed-Basic, OSC1 ページを選びます。
4. “Drum Kit” をクリッカブル・ポインター [◀][▶] [▲][▼] で反転表示にします。

   [VALUE] ダイヤルまたはテン・キーと [ENTER] キーで選びます。



5. オシレーターの基本となるピッチを設定します。ドラムキットの “Octave” は +0 [8’] に設定してください。

LFO とエンベロープ（EG）を設定する

LFO を設定する

各オシレーターには 2 つの LFO（LFO1、LFO2）があります。LFO1 と LFO2 は各ボイスに個別のものです。

これらの LFO を使用して、以下のプログラム・パラメーターを変化させることができます。

- ピッチ（ビブラート）： PROG 2: Ed-Pitch, OSC1 LFO“Intensity”、OSC2 LFO の同パラメーター
- フィルター（ワウ・エフェクト）：PROG 4: Ed-Filter1, LFO Mod. “Intensity to A”、“to B”、PROG 5: Ed-Filter2 同パラメーター
- ボリューム（オート・トレモロ： PROG 6: Ed-Amp 1/2, Mod, LFO1 Mod. “Intensity”、LFO2 Mod. 同パラメーター）

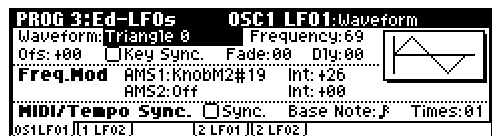
LFO は上記以外にも、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用することができ、さまざまなパラメーターを変化させることができます。“Pan AMS”（PROG 6: Ed-Amp 1/2, Level/Pan）に LFO をアサインすると、オート・パン効果が得られます。

基本的な LFO 設定

Note: 選択しているプログラムによっては、以下のエディットによる効果が確認できない場合があります。
前述のいずれかの “Intensity” パラメーターの値を上げて、効果が分かりやすくなるように設定してください。

例えば、OSC1 LFO1 でフィルター 1 を変化させるには、PROG 4: Ed-Filter1, LFO Mod. LFO1 “Intensity to A” または “Intensity to B” の値を大きくしておいてください。

1. PROG 3: Ed-LFOs, OSC1 LFO ページを選びます。



2. “Waveform” を選びます。
3. [VALUE] ダイヤル等で LFO 波形を選びます。

   ディスプレイで形状が確認できます。

   数多くの波形がありますが、それぞれに適した使い方があります。

   Triangle と Sine は、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的な LFO 波形です。

   Square は、ゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。

Guitar は、ギターのビブラートをシミュレートしたもので、基本値から上方向にだけ変化します。

Saw と Exp. Saw Down は、リズミカルなフィルターや音量変化用に適しています。

Random 1 (S/H) は、レゾナント・フィルターの変化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。

4. 各波形を確認した後は、Triangle を選んでください。
5. “Frequency” で LFO のスピードを設定します。
6. “Fade” と “Dly”（Delay）の設定で、ノート・オン直後 どのように LFO がかかるかをコントロールできます。

LFO についての詳細は、「PROG 3: Ed–LFOs」（☞PG p.14）を参照してください。

これらのパラメーターはLFO 自体の動きをコントロールするものです。LFO で実際のサウンドに効果をかけるには、Filter、Pitch、Amp ページの LFO 専用のパラメーターを設定したり、AMS に LFO を設定して使用します。

フリケンシー・モジュレーション（Freq. Mod）

Freq. Mod の “AMS1” と “AMS2” は、LFOの速さを変えるために使用します。これはコントローラーを操作することによって、あるいはEG やキーボード・トラックの設定によって、LFO のスピードを変化させます。（☞PG p.14）

MIDI/ テンポ・シンク

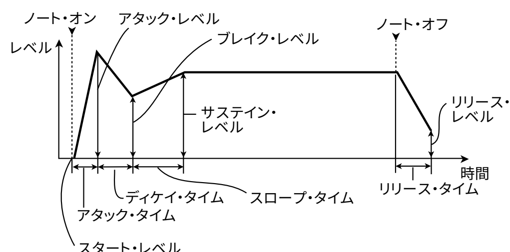
MIDI/Tempo Sync. の “Sync.” を**チェック**すると、“Frequency” の設定は無視され、LFO は [TEMPO] ノブで設定したテンポ、あるいは外部 MIDI クロックに同期します。

これでアルペジエーター、あるいは外部シーケンサーに同期したビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果が得られます。

EG（Envelope Generator：エンベロープ・ジェネレーター）

EG は、指定した時間をかけて、あるレベルまで変化させ、また別に指定した時間をかけて、別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

X50 には、ピッチ、フィルター、アンプ用に 3 つの EG があります。これらはそれぞれ音程、音色、それと音量を時間的に変化させます。なお、これらは AMS として使用することによって、他の多くのプログラム・パラメーターを変化させることもできます。



オルタネート・モジュレーションを使用する

“AMS”（Alternate Modulation Source）として、以下のソースを割り当てることができます。

- [PITCH] ホイール、[MOD] ホイール、リアルタイム・コントロールの各ノブのようなX50本体のコントローラー
- 受信した MIDI コントロール・チェンジなどの MIDI メッセージ
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG または LFO のようなモジュレーター

“Intensity” は、AMS がモジュレーションをコントロールするモジュレーションの度合い（スピード、デプス、量、他）を設定するパラメーターです。

[PITCH] ホイール、を使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高いモジュレーション・ルーティングはAMSとは別に専用のルーティングとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかの AMS は使用できませんので、ご注意ください。

オルタネート・モジュレーションと AMS の詳細については、「Alternate Modulation Source (AMS)」（☞PG p.151）を参照してください。

AMS を使用するときのヒント

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出したい効果を頭に浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、オルタネート・モジュレーション・ソース（AMS）を選択し、“Intensity” を設定します。このように論理的に作業していけば、希望する効果が得られます。

例えば、ギター・サウンドのプログラムで、[MOD] ホイールを動かしてフィードバックが起こるようにコントロールしたいときは、[MOD] ホイールでフィルター・フリケンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

ピッチを調節する

オシレーターで選択したマルチサンプルのピッチ（音程）変化を調節します。ピッチ EG や LFO によって、時間の経過とともにピッチを変化させます。

Note: マルチサンプルの基本となるピッチは PROG 1: Ed-Basic, OSC1またはOSC2ページの“Octave”で設定します。

鍵盤の位置でピッチを変化させる（ピッチ・スロープ）

ピアノやオルガンなとの鍵盤楽器は､右側の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、左側を弾くほど音が低くなります。

この設定は “Pitch Slope” で設定します。
+ の値に設定すると､右側の鍵盤を弾くほどピッチが高くなります。– の値に設定すると、右側の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。
通常は、+1.0 に設定します。

ピッチにモジュレーションをかける

PROG 2:Ed-Pitch OSC1:Pitch Slope
Pitch Pitch Slope: +1.0 PBend+: +02 AMS:MIDI AfterT
Ribbon(#16): +02 PBend-: -02 Intensity: +00.00
Pitch EG Intensity: +00.00 AMS:Velocity
Intensity: +00.00
Portamento Enable Fingered Time:000
OSC1 | OS11fo | OSC2 | OS21fo | EG

ピッチ・ベンド

“PBend+” と “PBend–” の設定は、MIDI ピッチ・ベンド･メッセージを受信したとき､あるいは [PITCH] ホイールを動かしたときに変わるピッチ・チェンジ（半音単位で）の量を設定します。+12 に設定するとピッチが最大 1 オクターブ上がり、–12 に設定すると最大 1 オクターブ下がるようにコントロールできます。

“Ribbon (#16)” は、CC#16 を受信したとき（または、接続した KORG TRITON Extreme などのリボン・コントローラーを操作したとき）に、半音単位で変わるピッチ・チェンジの量を設定します。

ポルタメント

ポルタメントは､前のピッチと次のピッチに移行するときに、なめらかにピッチが変化します。“Enable” にチェックしたとき、ポルタメントがかかります。

“Time” では､ピッチが変化する時間を設定します。値が大きいほど、ピッチがゆっくりと変化します。000 ではポルタメントがかかりません。

[SW1] または [SW2] キーに Porta. SW(CC#65) を割り当てると､キーでポルタメントのオン／オフが切り替えられます。

ビブラートをかける

LFO によってピッチを周期的に変化させて、ビブラート効果をかけることができます

LFO1 と LFO2 の “Intensity” は､LFO によってピッチが変化する効果の深さを設定します。+12.00 に設定すると、ビブラートは最大± 1 オクターブの範囲でピッチが変化します。

“Mod. Whl Int.” は、[MOD] ホイールを奥方向に回したときや CC#1 を受信したときに､LFO によるビブラート効果がかかる深さを設定します。

“AMS Intensity” は、AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース）を操作したときに､LFO によるビブラート効果がかかる深さを設定します。例えば､“LFO1 AMS” を KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17) に設定し､“AMS Intensity” を上げます。Knob B Assign “Knob 1-B” に Knob Mod. 1 (CC#17) を設定しているときに､X50 のノブ [1] を回したり、CC#17 を受信するとビブラートがかかります。

PROG 2:Ed-Pitch OSC1 LFO:LFO1 Intensity
Pitch LFO1/2 Modulation
LFO1 Intensity: +00.00 AMS: MIDI AfterT
Mod.Whl Int.: +00.00 Intensity: +00.00
LFO2 Intensity: +00.00 AMS: MIDI AfterT
Mod.Whl Int.: +00.00 Intensity: +00.00
OSC1 | OS11fo | OSC2 | OS21fo | EG

ピッチ EG

PROG 2: Ed-Pitch, OSC1 または OSC2 の Pitch EG “Intensity” の値が+12.00に設定されているとき､Pitch EG ページで設定するピッチ EG で､最大± 1 オクターブのピッチが変化します。

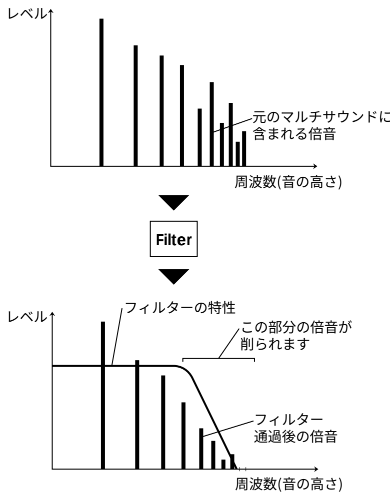
弦を引っ掻いたときや、ブラス､ボーカル・サウンドのアタック部分でピッチがほんの少し変わるようなピッチ変化を作るときは､EG を使用してアタック部分にわずかなピッチ・チェンジを設定します。

PROG 2:Ed-Pitch Pitch EG:Start Level
L S:+99 A:+99 R:+99
T A:+99 D:+99 R:+99
Level Mod.
AMS1:Off I:+00 S:0 A:0 Time AMS:SW 1 #80
AMS2:Off I:+00 S:0 A:0 Mod. I:+99 A:+ D:+
OSC1 | OS11fo | OSC2 | OS21fo | EG

フィルターを調節する

オシレーターで選択したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることによって音色を調節します。音色はフィルターの設定によって大きく変化します。

X50 のフィルターは OSC1 用の Filter1、OSC2 用の Filter2 があります。これらのフィルターはそれぞれ 2 種類（Low Pass Resonance、Low Pass & High Pass）から選ぶことができます。“Oscillator Mode” が Double のときに Filter2 が使用できます。



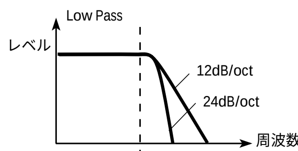
フィルター・タイプ

フィルター・タイプで、フィルターによって影響を受ける部分を選びます。

ローパス・フィルター（Low Pass）

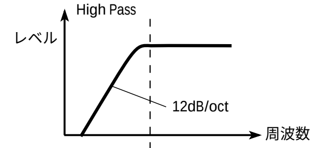
低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルターです。高音域の倍音を削ると、明るい（鋭い）音色が暗く（丸く）なります。

24dB/oct、12dB/oct とは、カットの度合を示します。24dB/oct は 1 オクターブで（周波数が倍で）ゲインが 24dB 落ちます。12dB/oct は 12dB 落ちます。24dB/oct のほうがカットのカーブが急峻です。



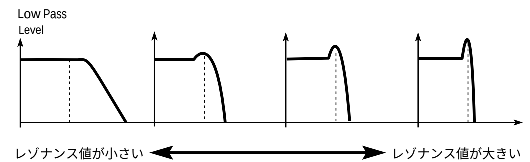
ハイパス・フィルター（High Pass）

高音域を通過させ、低音域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数（Frequency）を上げすぎると音量が極端に下がります。



レゾナンス

フィルター・タイプに、Low Pass Resonance を設定したときは、レゾナンスが調節できます。レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。



レゾナンスを 0 に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

中程度の設定では、レゾナンスはフィルターの音色を変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは口笛のように聞こえます。

レゾナンスをキーボード・ピッチに従って変化させるには、「4–2a: Keyboard Track」（☞PG p.17）を参照してください。

フィルターの選択と音色調節

フィルター・タイプを選択して、“Frequency”（カットオフ周波数）や “Resonance”（レゾナンス・レベル）を設定します。

1. “Type” で、フィルター・タイプを選びます。

Low Pass Resonance：レゾナンス付 24dB/oct ローパス・フィルターです。

Low Pass & High Pass：12dB/oct ローパス・フィルターと 12dB/oct ハイパス・フィルターのシリーズ接続したものです。

2. フィルター・タイプに Low Pass Resonance 設定時は、Filter A で該当するパラメーターを調節します。

“Frequency” はカットオフ周波数を設定します。設定したカットオフ周波数より高音域がカットされ、音色が暗く（丸く）なります。

“Resonance”でレゾナンス・レベルを設定します。“Frequency”で設定した周波数付近の倍音成分が強調され、音色にクセがつきます。

Low Pass & High Pass を設定時は、ローパス・フィルターを Filter A で、ハイパス・フィルターを Filter B で調節します。

Filter A の“Frequency”は、設定したカットオフ周波数より高音域がカットされ、音色が暗く（丸く）なります。

Filter B の“Frequency”は、設定したカットオフ周波数より低音域がカットされます。低音を削ることによって、音色が細くなります。

フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数を、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、X50 のコントローラー、MIDI コントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはプログラムの音色に豊かな変化を与える方法です。

Keyboard Track（キーボード・トラック）

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックでの調節が必要です。

- Ramp:“Low”を＋の値にすると、低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。－の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- Ramp:“High”を＋の値にすると、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。－の値にすると高いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- “Int. to A”、“Int. to B”でフィルター A、B へのかかり具合を調節します。

詳しくは、「4–2a: Keyboard Track」（☞PG p.17）を参照してください。

フィルター EG

フィルターEG も、フィルターにモジュレーションをかける以外に、他のプログラム・パラメーターに対してモジュレーションをかけることができます。
EG 自体は Filter ページで設定しますが、フィルターをコントロールする以下のパラメーターは、Filter Mod ページで設定します。

“Int. to A”と“Int. to B”は、フィルターA、B にそれぞれかかる EG によるモジュレーションの量を設定します。

“Vel to A”と“Vel to B”は、ベロシティの強さで EG をコントロールするモジュレーションの量を設定します。

“AMS”の設定は、フィルター A、B へのフィルター EG のかかり具合を変化させる AMS モジュレーション・ソースを選択します。2 つのフィルターは、個別にインテンシティを設定し、1 つの AMS でコントロールします。

LFO モジュレーション

フィルターは、LFO1、LFO2 でモジュレーションをかけることができます。LFO でのフィルターのモジュレーションは、オート・ワウの効果を作り出します。

Ed-Filter1, LFO Mod.（または Ed-Filter2）ページで各 LFO の以下のパラメーターを設定します。

“Intensity to A”と“Intensity to B”はLFOが音色をどの程度変えるかを設定します。

“JS-Y Int. to A”と“JS-Y Int. to B”は、CC#2を受信したときに、LFO によるワウ効果の深さを設定します。

“AMS”は、フィルター A、B にかかる LFO の量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。2 つのフィルターは、個別にインテンシティを設定し、1 つの AMS でコントロールします。

例えば、Knob B Assign“Knob 1-B”に Knob Mod. 1 (CC#17) を設定しているときに、“AMS”を KnobM1#17 に設定すると、REALTIME CONTROLS B モードのノブ [1] を回すことでオート・ワウ・エフェクトがかかります。

AMS モジュレーション

EG、LFO、キーボード・トラックの他に、2 つの AMS でフィルターにモジュレーションをかけることができます。例えば、[PITCH] ホイールを操作して、音の明るさをコントロールできます。

```
PROG 4:Ed-Filter1          Mod.2:Filter A AMS1
Filter Modulation
Filter-A     AMS1: Pitch Bend    Intensity: +00
             AMS2: MIDI AfterT   Intensity: +00
Filter-B     AMS1: Pitch Bend    Intensity: +00
             AMS2: MIDI AfterT   Intensity: +00
Basic | Mod.1 | Mod.2 | lfoMod | EG
```

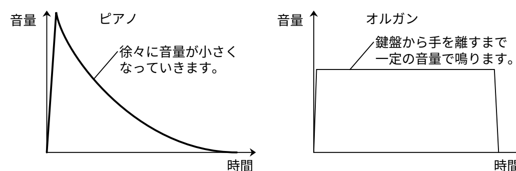
アンプを調節する

アンプ・セクションは、音量とパンをコントロールします。Amp EG、LFO1/2、キーボード・トラック、ベロシティ、および他の AMS を使って音量をコントロールします。

OSC1 用の Amp 1 と、OSC2 用の Amp2 があります。

音には、その音ごとに特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音の音量は、奏法（弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少）によって変わります。



基本となるアンプ・レベルの設定

“Amp Level” は基本となる音量レベルです。

この “Amp Level” の音量に、以下のモジュレーションを使用して音量を変化させます。

```
PROG 6:Ed-Amp1/2     Level/Pan:Amp1 Level
Amp1   Level: 127
Pan    Pan: C064        AMS:Off
                        Intensity: +00
Amp1 | Mod. | EG |  Amp2 | Mod. | EG
```

アンプにモジュレーションをかける

```
PROG 6:Ed-Amp1/2          Mod.:KBDTrk Key Low
Keyboard Track        Key   Low:C4     High:C4
                      Ramp Low:+10     High:-10
Amp Mod.   Velocity Int:+60  AMS:KnobM2#19  Int:-24
LFO1 Mod.  Intensity:   +00  AMS:SW 2 #81   Int:+99
LFO2 Mod.  Intensity:   +00  AMS:Off        Int:+00
Amp1 | Mod. | EG |  Amp2 | Mod. | EG
```

Keyboard Track（キーボード・トラック）

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。

（☞p.52「Keyboard Track（キーボード・トラック）」）

ベロシティ（Amp Mod.）

ほとんどのプログラムは、鍵盤を弱く弾くと音量が下がり、強く弾くと音量が上がります。これは “Velocity Int” でコントロールします。

通常はアンプ・モジュレーションの値は + の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO 1/2 Mod.

LFO による音量変化（トレモロ効果）を設定します。

LFO で音量を変化させる値は、LFO1 Mod. と LFO2 Mod. の “Intensity” で設定します。

また “AMS”（LFO1 AMS または LFO2 AMS）と “Intensity” は、AMS とそれによる効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”（LFO1 または LFO2）を JS–Y #02 に設定すると、CC#2 を受信したときに、トレモロ効果が得られます。

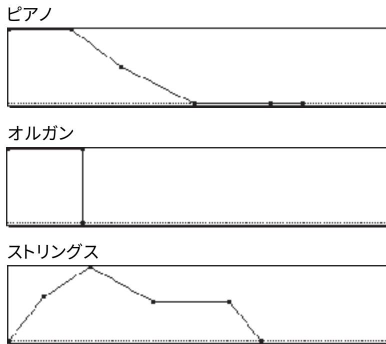
Amp EG（アンプ・エンベロープ・ジェネレーター）

Amp EG は、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。

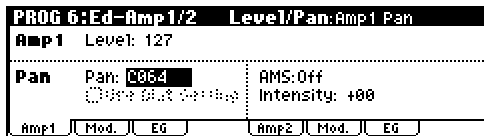
```
PROG 6:Ed-Amp1/2              EG:Start Level
L S:+00 A:+99 B:+90 S:+40
T A:+50 D:+92 S:+97 R:+85
Level Mod.        Time Mod.
AMS:SW 1 #80      AMS1:Velocity   I:+10  A:-  D:-  S:0 R:-
I:-25  S:0 A:+ B:+ AMS2:Off       I:+00  A:0  D:0  S:0 R:0
Amp1 | Mod. | EG |  Amp2 | Mod. | EG
```

前述しましたが、音には、それぞれ特有な音量の形（Amp EG）があります。例えば、これは楽器等を認識するために大変重要な部分といえます。

また、発想を変えて、ある楽器の Amp EG を他の楽器の Amp EG 使用すると面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスの Amp EG をオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。



パン（音の定位）を設定する



音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン（音の定位）を設定します。

通常は、これをC064 に設定します。“Oscillator Mode” を Double にしてステレオ感を得たいときは、“Amp1 Pan” と“Amp2 Pan” でOSC1とOSC2の出力を左と右に設定します。

Random（ランダム）は、定位がX50 で鍵盤を弾くたびにランダムに変わり、面白い効果が得られます。

パン AMS とインテンシティ

“Intensity” は“Pan AMS” のソースによるパン効果のデプスを設定します。

例えば、“Pan”をC064に、“Pan AMS”をNote Number に設定すると、“Intensity” が＋の値のときは、C4 を境にして高音を弾くほど音が右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。－の値にするとこれらは逆の効果になります。

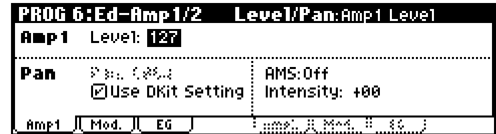
LFO1 や LFO2 に設定すると、音が左右に振れ、オート・パンの効果が得られます。

パン – ドラムス・プログラムのパン “Use DKit Setting” を使用する

“Oscillator Mode” が Drums のときに有効です。

標準のプログラムと違って、ドラムキットは Key ごとに異なるパン設定がされています。“Use DKit Setting” は、ドラムキットに設定されているパン設定を使用するか、プログラムのパン設定を使用するかを設定します。

“Use DKit Setting” をチェックすると、プログラムはドラムキットのパン設定が有効になります。通常、チェックします。



エフェクト

エフェクトの詳しい説明は、p.77 をご覧ください。

インサート・エフェクト

インサート･エフェクトは PROG 8: Ed-Insert FX ページで設定します。

各 OSC やプログラム全体の出力を、インサート・エフェクトへ送ります。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。

インサート・エフェクトは (MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子にも、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 端子にもルーティングすることができます。(☞p.79)

マスター・エフェクト

マスター･エフェクトは PROG 9: Ed–Master FX で設定します。

“Send1” と “Send2” を介して個々のオシレーターやプログラム全体、またはインサート・エフェクト通過後に2つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適していますが、どのタイプのエフェクトでも使用できます。(☞p.81)

マスター EQ

マスター EQ は PROG 9: Ed–Master FX で設定します。

マスター EQ は、（MAIN）L/MONO、R 出力の直前にあります。全体の音質調節に使用します。(☞p.81)

コンビネーションの演奏とエディット

コンビネーションとは？

コンビネーションは、複数（最大 8 つ）のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。Combination モードで演奏およびエディットします。

ここではパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法など、コンビネーションの基本的な使用方法について説明します。

コンビネーションの演奏

コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- **フロント・パネルでの選択**：
  “Combi Select”**による選択**
  ・[VALUE] ダイヤルを回す。
  ・[INC][DEC] キーを押す。
  ・テン・キー[0] ～ [9] でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定する。
  ・クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定する。
  ・COMBI BANK [A] ～ [C] でバンクを選択する。
  ・10’s HOLD による選択（☞p.37）

  コンビネーション・カテゴリーによる選択：
  ピアノやドラムなどのカテゴリーからコンビネーションを選択する。
  ・“Select by Category” によるカテゴリーからの選択（☞p.36）
  ・Cat. HOLD によるカテゴリー選択（☞p.36）
- **接続したフット・スイッチによる選択：**
  フット・スイッチでコンビネーションを選択する。
- MIDI **プログラム・チェンジを受信して選択：**
  外部 MIDI シーケンサー、あるいは外部 MIDI コントローラーからコンビネーションを切り替えます。

詳しくは以降をご覧ください。

フロント・パネルでのコンビネーション選択

1. [COMBI] キーを押します。（キーが点灯）

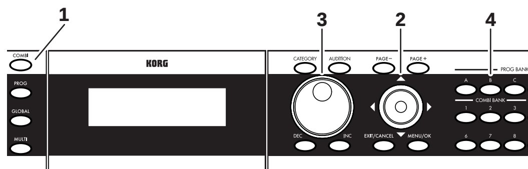
Combination モードに入ります。ディスプレイの上段に「COMBI 0: Play」（モード・ネーム、ページ・ナンバー＆ネーム）が表示されていることを確認してください。



2. “Combi Select”（コンビネーション・ナンバー＆ネーム）が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、クリッカブル・ポインター [▲][▼] で “Combi Select” の表示を反転させます。

3. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するコンビネーションを選びます。



次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE] ダイヤルを回す。
- [INC] または [DEC] キーを押します。
- テン・キー [0] ～ [9] でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定します。
- クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定します。

4. COMBI BANK [A] ～ [C] キーを押してバンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのキーが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。

例えばバンク B を選ぶ場合、COMBI BANK [B] キーを押します。[B] キーが点灯し、ディスプレイ左上に Bank B が表示されます。

音の確認

5. 選択したコンビネーションの音は鍵盤を弾いて確認してください。

Note: Combination モードでは、[AUDITION] キーでリフ（フレーズ）を再生することはできません。

コンビネーション・バンクの概要

工場出荷時の X50 には、384 のプリロード・コンビネーションが収録されています。また、自分で作ったコンビネーションを保存することができます。

コンビネーションは次表のように 3 つのバンクに分けて収録しています。

Combination **バンク**

BANK	Prog No.	説　明	
A、B、C	000...127	プリロード・コンビネーション	工場出荷時に収められているこれらのコンビネーションは、さまざまなプログラム、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用しています。 各 128 コンビネーション（合計 384）です。これらのバンクでは、ライト（保存）し、書き替えることができます。

カテゴリーによるコンビネーションの選択

コンビネーションをキーボード、シンセ、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時、コンビネーションは 16 個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選びます。

選択方法については以下のページを参照してください。

「“Select by Category” によるカテゴリー選択」(☞p.36)
「Cat. HOLD によるカテゴリー選択」（☞p.36）

10's HOLD によるコンビネーションの選択

コンビネーション・ナンバーの 10 の位を固定してコンビネーションを選びます。

選択方法については「10's HOLD によるプログラムの選択」（☞p.37）を参照してください。

接続したスイッチによるコンビネーションの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでコンビネーションを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、コンビネーション・ナンバーが上順または降順で 1 ずつ切り替わります。

パフォーマンス中などで手が離せないときに、フット・スイッチでコンビネーションを素早く切り替えることができます。

選択方法については、「接続したスイッチによるプログラムの選択」（☞p.37）を参照してください。

MIDI プログラム・チェンジによるコンビネーションの選択

外部 MIDI 機器 (DAW ソフトウェアなどのシーケンサーや MIDI コントローラーなど) から X50 に、MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを送ることによって、COMBI 0: Play ページでコンビネーション、またはティンバーのプログラムを切り替えることができます。

また、付属のエディター「X50 Plug-In Editor」を DAW ソフトウェアなどのプラグインとして組み込むことによって、X50 のプログラムやコンビネーションを DAW 上のリストから簡単に選ぶことができます。詳しくは、付属の「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」（PDF）をご覧ください。

MIDI でコンビネーションを切り替える

グローバル MIDI チャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。

ただし、GLOBAL 1: MIDI ページ “Combi (Combination Change)” の設定に影響を受けます。チェックをつけてください。チェックをはずすとコンビネーションは切り替わらず、チャンネルが一致するティンバーのプログラムが切り替わります。

工場出荷時、グローバル MIDI チャンネルはチャンネル 1 です。設定を変える場合は「MIDI チャンネルの設定」（☞p.37）を参照してください。

MIDI でティンバーのプログラムを切り替える

ティンバーの MIDI チャンネルは、COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI ページ “MIDI Channel” で設定します。ティンバーのチャンネルに一致する MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、“Status” が INT のティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、ティンバーに対するプログラム・チェンジは COMBI 3: Ed-MIDI Filter 1, -1 ページの “Program Change” の設定に影響を受けます。

“Status”はCOMBI 2: Ed-Track Param, MIDIページで、“Program Change” は COMBI 3: Ed-MIDI Filter 1, -1 ページで設定します。

なお、グローバル MIDI チャンネルで受信したときの動作は GLOBAL 1: MIDI “Combi (Combination Change)” の設定に影響を受けます。

コントローラーの使用方法

Combination モードでも Program モードと同じように、[MOD] ホイール、ピッチベンド・ホイール、[SW1][SW2]、REALTIME CONTROLS [1] 〜 [4] などの、さまざまなコントローラーによって豊かな表情をつけることができます。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

詳しくは「コントローラーの使用方法」（☞p.38）を参照してください。

各種コントローラーの MIDI によるコントロール

X50 でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDI プログラム・チェンジがグローバル MIDI チャンネルで送信されます。同時に COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI ページの “Status” が EXT、EX2 のティンバーでは、そのティンバーで設定している MIDI チャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム（CC#7）を送信します。ただしグローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2 のティンバーは “Program Select” のバンクを「-」と表示し、“Bank (EX2) MSB”、“Bank (EX2) LSB” で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また、X50 の操作による MIDI メッセージは、グローバル MIDI チャンネルで送信します。同時に “Status” が EXT、EX2のティンバーはそのティンバーの MIDI チャンネルで同じメッセージを送信します。

X50 コントローラーを操作したときに送信される MIDI メッセージ、また MIDI メッセージに対応する AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース）、DMS（ダイナミック・モジュレーション・ソース）の関係については、「本機コントローラー操作時の MIDI 送信」（☞PG p.166）をご覧ください。

コンビネーションの簡易エディット

X50 に収録されているすべてのコンビネーションはエディットすることができます。また、初期化した状態から作ることもできます。

X50 は、詳細なエディットが可能なエディット・ページへ移ることなく、COMBI 0: Play ページでのエディットや、フロント・パネルのリアルタイム・コントローラーのノブとスイッチで簡易的なエディットができます。

ティンバーのプログラムを変更する

ティンバー 1 ～ 8 に割り当てられたプログラムを選び直すことによって、コンビネーションのサウンドは大きく変わります。

Note: 以下の設定は、COMBI 0: Play または 1: Ed–Tone Adjust ページのどちらでも設定できます。

本体操作でティンバーに割り当てられたプログラムを変更する

1. COMBI 0: Play, Prog ページを表示します。

このページでは、ティンバー1 ～ 8 に配置されているプログラムの情報が確認できます。



2. クリッカブル・ポインターで "Program Select" を反転させ、[VALUE]ダイヤル等でプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- 「フロント・パネルでのプログラム選択」(☞p.35)
- 「カテゴリーによるプログラムの選択」
「"Select by Category" によるカテゴリー選択」(☞p.36) だけが使用できます。

1 ティンバーのプログラム音のみを聞く

ティンバーの音を個々に確認したいときに使用します。

1. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。



2. クリッカブル・ポインター[▼][▲] で "Solo Selected Timbre" を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

現在選んでいるティンバーのプログラムのみが発音します。ディスプレイの下に [Solo] が表示されます。



3. 設定を解除するには、もう一度 "Solo Selected Timbre" を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

MIDI プログラム・チェンジを受信して選択する

「MIDIでティンバーのプログラムを切り替える」(☞p.56)を参照してください。

Note: MIDI プログラム・チェンジによる選択は、ティンバーの "Status" がINTに設定されているものに限られます。

ティンバーのパン、ボリュームを調節する

パン（音の定位）を変更する

各ティンバーのパンを設定します。

1. COMBI 0: Play, Mixer ページを表示します。

このページでは、ティンバー 1～ 8 に配置されているプログラムのパンとボリューム情報が確認できます。



2. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で音の定位を変更するティンバーの "Pan" を反転させ、[VALUE] ダイヤル等で設定します。

   C064 で中央に定位します。L001 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。RND にすると発音するたびに左右へランダムに定位が変化します。

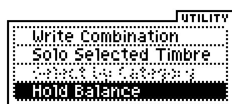
ボリュームを変更する

各ティンバーのボリュームを設定します。

1. COMBI 0: Play, Mixer ページを表示します。
2. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で音量を変更するティンバーの "Volume" を反転させ、[VALUE] ダイヤル等で設定します。

ティンバー間のボリューム・バランスを保ちながら、ボリュームを変化させる

1. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。



2. クリッカブル・ポインター [▼][▲] で "Hold Balance" を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

   ディスプレイ右上に [Hold Bal.] が表示されます。



3. いずれかのティンバーの "Volume" の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながら、すべてのティンバーのボリュームが変化します。
4. 設定を解除するには、もう一度 "Hold Balance" を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT]

Program モードと同様に Combination モードでもリアルタイム・コントローラーは、[1] 〜 [4] の各ノブと [SELECT] キーを操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールできます。(☞p.41「REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]、[SELECT]」)

Note: REALTIME CONTROLS A モードと B モードでコントロールできるのは、グローバル MIDI チャンネルと同じチャンネルのティンバーです。

エディットしたコンビネーションを保存する

エディットをした後、必要に応じてライト（保存）してください。保存の手順は以下の通りです。

1. [UTILITY] キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。
2. クリッカブル・ポインターで "Write Combination"（ライト・コンビネーション）を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

   Write Combination ダイアログが表示されます。



   このユーティリティ・コマンドは、[ENTER] キーを押しながらテン・キー [0] を押して、呼び出すこともできます。

   Note: "Memory protected" が表示される場合は、コンビネーションのメモリー・プロテクトがオンに設定されています。そのときは GLOBAL 0: System, Preferenceページの Memory Protect "Combi"のチェックをはずしてください。(☞p.86)

3. 必要に応じて、保存場所（バンクとコンビネーション・ナンバー）を選んだり、コンビネーション・ネームやカテゴリーを変更します。

- 保存する先のバンクとナンバーを変えるときは、"To" の右側のコンビネーション・ネームをクリッカブル・ポインターで選び、[VALUE] ダイヤルで保存先を選択します。

  COMBI BANK キー、テン・キーと [ENTER] キーで保存先を選択することもできます。

- 名前を変更する場合は、テキスト・ボタン（T）をクリッカブル・ポインターで選び、クリッカブル・ポインターのセンター押して、テキスト・エディット・ダイアログを表示します。

  ディスプレイ上のキーボードを使用して、コンビネーションに名前をつけます。(☞p.108)
  名前の入力が終了したら、[MENU/OK]キーを押します。

  テキスト・エディット・ダイアログが閉じて、Write Combination ダイアログに戻ります。

- カテゴリーを設定する場合は、"Category" をクリッカブル・ポインターで選び、[VALUE] ダイヤルで選択します。ここで設定したカテゴリーは、[CATEGORY] キーによるカテゴリー選択ができます。(☞p.56)。

4. Write Combination ダイアログで、[MENU/OK] キーを押してライト（保存）を実行します。
5. 確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、[MENU/OK] キーを押します。

   コンビネーションが保存されました。

コンビネーションの詳細なエディット

プリロード・コンビネーションをエディットする、または初期化されたコンビネーション（Bank C 127: Init. Combination）を最初からエディットすることによって、オリジナルなサウンドを作ることができます。これらのコンビネーションは、バンクA～Cの好きなバンクにライト（保存）することができます。

Note: Program モードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで鳴ります。

エディットをはじめる前に

コンビネーションには 8 つのティンバーがあります。各ティンバーは 1 つのプログラムとキーボード・ゾーン、ベロシティ・ゾーン、ミキサー設定、MIDI チャンネル、フィルターなどのパラメーターで構成されています。

図「コンビネーションの構造と対応ページ」を参照してください。

エディット手順のアドバイス

ティンバーのプログラム選択

COMBI 0: Play, Progページ（またはCOMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog ページ）で各ティンバーのプログラムを選択します。

ステータスと MIDI 設定

COMBI 2: Ed-Track Param, MIDI ページで発音させるティンバーのステータス "Status" をINTにし、MIDIチャンネルをグローバル MIDI チャンネルに設定します。

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

COMBI 5: Ed-Key Zone, Key ページ、6: Vel Zone, Vel ページで各プログラムが発音する範囲（レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど）を設定します。

プログラムをコンビネーションに合うように調節する

ティンバーのプログラムごとに、ポリ／モノ発音、ポルタメントやトランスポーズなどのティンバー・パラメーターを調節します。

エフェクト

各ティンバーの出力は、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ へ送られます。ルーティングをコントロールするミキサー部で、自由に送り先を決めることができます。

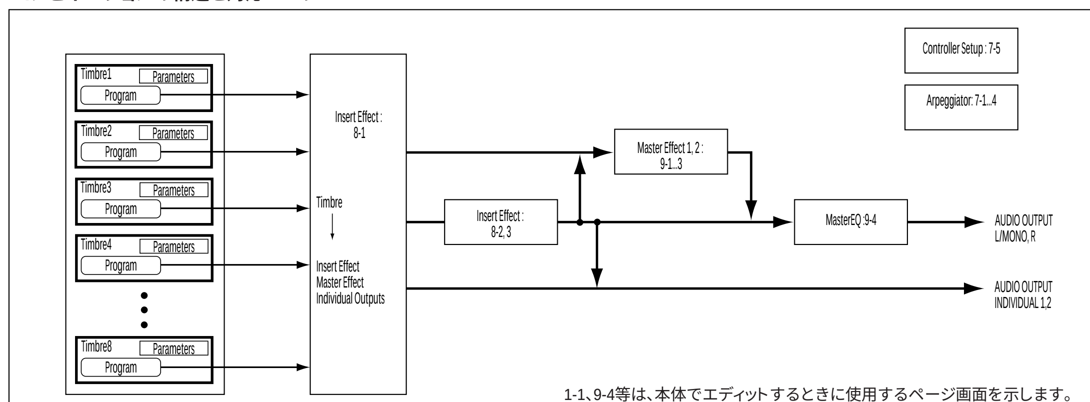
1 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクトに、89 種類のエフェクトから選択することができます。マスター EQ はステレオ 3 バンド EQ です。

Note: エフェクトは、Program モードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

アルペジエーター

コンビネーションは 2 つのアルペジエーター（デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター）を使用することができます。アルペジオ・パターンの選択、展開する音域や、アルペジエーターが動作するノート（鍵盤）の範囲や、ベロシティの範囲を設定します。

コンビネーションの構造と対応ページ



エディット・ページの概要

COMBI 0: Play ページは、コンビネーションを選択して演奏したり、各ティンバーのプログラム選択やミキシングしたり、アルペジエーターの設定を調節したりします。

他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

0: Play	• コンビネーションの選択と演奏。 • ティンバーのプログラムの選択とパン、レベルの設定（1: Ed-Tone Adjust のパラメーターと共通、どちらでもエディット可能）。 • アルペジエーターの調節。
1: Ed–Tone Adjust	• ティンバーのプログラムの選択とパン、レベルの設定。 • トーン・アジャストによる音の調節。
2: Ed–Timbre Param	• ティンバーの MIDI、OSC、Pitch、ディレイ、音階の設定。
3: Ed–MIDI Filter1	• ティンバーの各種 MIDI メッセージ送受信のフィルター設定
4: Ed–MIDI Filter2	
5: Ed–Key Zone	• ティンバーのキー・ゾーンの設定。
6: Ed–Vel Zone	• ティンバーのベロシティ．ゾーンの設定。
7: Ed–Arp/Ctrls	• アルペジエーターの設定（0: Play のパラメーターとは共通のものは、どちらでもエディット可能）。 • コントローラーの設定。
8: Ed–InsertFX	• ティンバーの BUS とマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。 • インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
9: Ed–MasterFX	• マスター・エフェクトの選択と設定。 • マスター EQ の設定。

各モード、ページ、ユーティリティ・コマンドへのアクセス方法、また値の変更方法などの説明は、「基本的な操作方法」(☞p.19) を参照してください。

コンペア（エディット前後の音を比較する）

コンペア機能は、エディットしているサウンドと、エディットを始める前の（保存されている）サウンドを比較するときに使用します。

エディット中に [COMPARE] キーを押すと（LED 点灯）、最後に保存した設定が呼び出されます。もう一度押すと（LED 消灯）、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] キーを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] キーを押す前の設定には戻りません。

ティンバーのプログラム選択

COMBI 0: Play, Prog ページまたは COMBI 1: Ed-Tone Adjust, Prog ページで各ティンバーのプログラムを選択することができます。

選択方法は、「ティンバーのプログラムを変更する」(☞p.58) を参照してください。

ステータスと MIDI 設定

ステータス “Status” と MIDI チャンネル

ステータス “Status”

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態を設定します。X50 の内部音源を発音させるときは INT にします。使用しないティンバーは Off にします。Off、EXT、EX2 にすると発音しません。EXT、EX2 にすると、MIDI で接続した外部音源をコントロールできます。

バンク・セレクト（ステータス＝ EX2 時）

“Status” を EX2 に設定すると、“Bank Select MSB / LSB” の LSB 値と MSB 値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。

MIDI チャンネル

X50 の鍵盤で発音させるティンバーは、グローバル MIDI チャンネルに設定する必要があります。鍵盤での演奏は、グローバル MIDI チャンネルで行われ、この MIDI チャンネルと一致したティンバーが発音します。通常、Gch に設定します。Gch に設定すると、グローバル MIDI チャンネルを変更しても、ティンバーの MIDI チャンネルが常にグローバル MIDI チャンネルに一致します。

プリロード・コンビネーションでは、アルペジエーターで使われているティンバーの MIDI チャンネルが Gch でない場合があります。これらのティンバーはアルペジエーターがオンのときのみ発音します。（アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するときに有益な方法です。）
詳しくは、「Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する」(☞p.93) を参照してください。特にアルペジエーターの割り当て、ステータス、MIDI チャンネルの関係に留意ください。

MIDI フィルター設定

ティンバー1〜8が送受信する MIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。



チェック・ボックスをチェックすると、MIDI データが送受信可能になります。“Status” が INT のとき、X50 のコントローラー操作や MIDI データの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります（エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定に影響されません）。EXT または EX2 のとき、本機のコントローラー操作によってそのティンバーのチャンネルで MIDI データを送信します。本機全体の MIDI 送受信の設定は “MIDI Filter”（GLOBAL 1）で行います。

チェック・ボックスのチェックをはずすと、MIDI データの送受信ができなくなります。

例えば、ベース／ピアノのスプリットを作るために、ティンバー 1 にベースのプログラムを、ティンバー 2 にピアノのプログラムを選択したとします。以下の設定をするとダンパー・ペダルの動きがティンバー 2 のピアノ・サウンドにだけかかるようになります。

1. COMBI 3: Ed-MIDI Filter1, -2 ページを表示します。
2. ティンバー1 の “Damper CC#64” のチェックボックスにチェックをはずします。
3. ティンバー2 の “Damper CC#64” のチェックボックスのチェックをつけます。

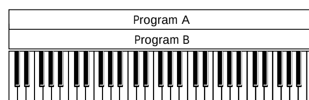
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるティンバーを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法は、**レイヤー**、**スプリット**、**ベロシティ・スイッチ**という 3 つのタイプに分けられます。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせたものです。

レイヤー（Layer）

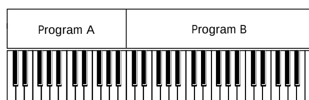
レイヤーは、鍵盤を弾くと、2 つ以上のプログラムが同時に発音します。



Layer (レイヤー):
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

スプリット（Split）

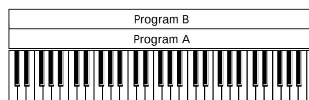
スプリットは、異なる音域で異なるプログラムが発音します。



Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

ベロシティ・スイッチ（Velocity Switch）

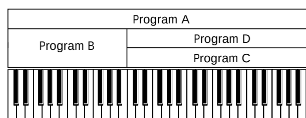
ベロシティ・スイッチは、ベロシティ（ノートを弾いた強さ）で発音するプログラムが切り替わります。



強
弱 キー・タッチの強さ

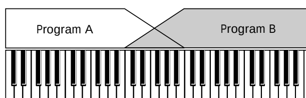
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

X50 では、最大 8 ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせて、さらに複雑な設定をすることができます。



キー・タッチの強さ
強
弱
組み合わせ例:
BとC,Dは、スプリット設定。
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

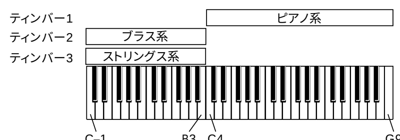
また、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に小さくなるようにすることもできます。スロープを設定することにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。



Keyboard X-Fade
(キーボード・クロスフェイド):
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

キー・スプリットとレイヤーを設定する

下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを設定する手順を説明します。



1. COMBI 0: Play, Prog ページを表示します。
2. ティンバー 1 にピアノ系のプログラムを、ティンバー 2 にブラス系のプログラムを、そしてティンバー 3 にストリングス系のプログラムを選択します。
3. COMBI 2: Ed-Timbre Param, MIDI ページを表示します。
4. ティンバー 1 〜 3 の "Status" を INT に、"MIDI Channel" を Gch（Global チャンネル）に設定します。
5. COMBI 5: Ed-Key Zone, Key ページを表示します。
6. ティンバー 1 の "Top Key" を G9 に、"Bottom Key" を C4 に設定します。
7. ティンバー 2 とティンバー 3 の "Top Key" を B3 に、"Bottom Key" を C–1 に設定します。

   この値は、パラメーターを選択し、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

   C4 を含め高音域側の鍵盤を弾くとピアノ系のプログラムが鳴ります。C4 より低音域側の鍵盤を弾くとブラス系とストリングス系のプログラムが鳴ります。

COMBI 5:Ed-Key Zone　　Key:Top Key

1 Keyb	2 Brass	3 Strin	4 Slow	5 Slow	6 Slow	7 Slow	8 Slow
G9	B3	B3	G9	G9	G9	G9	G9
C4	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1

T03:　A003:Session Strings　Ch:Gch
Key　Slope　Review

キー・ゾーン・スロープ

上記例では、音が C4 を境に音がすぐに切り替わりましたが、音が徐々にフェード・イン／アウトするように設定することができます。スロープ "Slope" パラメーターを使用します。

上記例を元に変更を加えます。

1. COMBI 5: Ed-Key Zone, Key ページを表示します。
2. ティンバー 1 の "Bottom Key" を G3 に、ティンバー 2 の "Top Key" を G4 に設定して、2 つのティンバーが重なり合うようにします。
3. COMBI 5: Ed-Key Zone, Slope ページを表示します。
4. ティンバー1の "Bottom Slope" を 12 に、ティンバー 2 の "Top Slope" を 12 に設定します。

   鍵盤を弾いていくと、G3 から G4 の間で、徐々に音が変化していくことが確認できます。

COMBI 5:Ed-Key Zone　　Slope:Top Slope

1 Keyb	2 Brass	3 Strin	4 Slow	5 Slow	6 Slow	7 Slow	8 Slow
00	12	00	00	00	00	00	00
12	00	00	00	00	00	00	00

T02:　A006:Session Brass　Ch:Gch
Key　Slope　Review

5. ティンバー 1 〜 8 の鍵盤（またはノート・データ）による発音する範囲を COMBI 5: Ed-Key Zone, Review ページで確認できます。発音する音域を線で表示し、そのうちのスロープ部分を網掛けで表示します。

COMBI 5:Ed-Key Zone　　Review:T2
Key　Slope　Review

ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のようなベロシティ・スイッチのコンビネーションを設定する手順を説明します。



1. COMBI 0: Play, Prog ページを表示します。
2. ティンバー 1 にブラス系のプログラムを、ティンバー 2 にストリングス系のプログラムを選択します。
3. COMBI 2: Ed-Timbre Param, MIDI ページを表示します。
4. ティンバー 1 〜 2 の "Status" を INT に、"MIDI Channel" を Gch（グローバル MIDI チャンネル）に設定します。
5. COMBI 6: Ed-Vel Zone, Vel ページを表示します。
6. ティンバー 1 の "Top Velocity" を 127 に、"Bottom Velocity" を 64 に設定します。
7. ティンバー 2 の "Top Velocity" を 63 に、"Bottom Velocity" を 1 に設定します。

   弱く鍵盤を弾くとストリングス系のプログラムが鳴り、強く鍵盤を弾くとブラス系のプログラムが鳴ります。

COMBI 6:Ed-Vel Zone　　Vel:Top Velocity

1 Brass	2 Strin	3 Slow	4 Slow	5 Slow	6 Slow	7 Slow	8 Slow
127	063	127	127	127	127	127	127
064	001	001	001	001	001	001	001

T02:　A003:Session Strings　Ch:Gch
Vel　Slope　Review

ベロシティ・ゾーン・スロープ

ベロシティの強さを変えるたびに、音が徐々にフェード・イン／アウトするように設定することができます。スロープ "Slope" パラメーターを使用ます。

前述の例を元に変更を加えます。

1. COMBI 6: Ed-Vel Zone, Vel ページを表示します。
2. 2 つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
3. COMBI 6: Ed-Vel Zone, Slope ページを表示します。
4. "Top Slope" と "Bottom Slope" を設定して、ベロシティ値が63 と64 の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるようにします。
5. ティンバー1 ～ 8 のベロシティによる発音する範囲を COMBI 6: Ed-Vel Zone, Review ページで確認できます。発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちのスロープ部分を網掛けで表示します。

プログラムをコンビネーションに合うように調節する

コンビネーションの中で、他のティンバーのプログラムとバランスをとったり、特定の効果を作るために、ティンバーのプログラムにさまざまな設定ができます。これらの変更は、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響を与えません。エディットしているティンバーのプログラムにのみ影響します。

発音方法を設定する

これらは COMBI 2: Ed- Timbre Param, OSC で設定します。

Force OSC Mode

通常は、これをPRG に設定します。オリジナルのプログラムで設定したように発音します。

ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックとして発音させるときは、Mono、またはLGT（Legato）に設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときはPoly に設定します。

OSC Select

通常は、これを Both 設定します。プログラムの設定に従い OSC1 と 2 が発音します。

ティンバーが、"Oscillator Mode" Double のプログラムを使用している場合に、OSC1 またはOSC2 のみを発音させることができます。OSC1 で OSC1 のみが発音し、OSC2 で OSC2 のみが発音します。

ポルタメント（Portamento）

通常は、これを PRG に設定します。

ティンバーが、ポルタメントのかかるプログラムを使用している場合に、現在のコンビネーションでポルタメントを無効にするときは、このパラメーターを Off に設定します。

反対に、強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001 ～ 127 に設定します。ここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

ピッチ（Pitch）を調節する

これらは COMBI 2: Ed-Timbre Param, Pitch で設定します。

トランスポーズ（Transpose）、ディチューン（Detune）

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調節します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2 つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、“Transpose” を使用してそれぞれのピッチを 1 オクターブずらしたり、あるいは “Detune” を使用して 2 つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、“Transpose” を使用してシフト（半音単位で）することができます。
- ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、“Detune” を使用します。“Transpose” の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

マルチサンプルの BPM を調節する

ティンバーのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用しているときは、その BPM を変更します。ユーティリティ “Detune BPM Adjust” で新しい BPM 値を設定できます。これは再生ピッチを変えることで、BPM を変更します。
詳しくは、“Detune BPM Adjust”（☞PG p.42）を参照してください。

[PITCH] ホイールを操作したときに変化するピッチ範囲を設定する

“Bend Range” で設定します。半音単位で設定します。PRG は、プログラムで設定したピッチ範囲になります。

ディレイと音階の設定

これらは COMBI 2: Ed-Timbre Param, Other で設定します。

ディレイ（Delay）

ティンバーがノート・オンから、遅れて発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を設定します。

それぞれのティンバーには、ms（1/1000 秒）で、ディレイ・タイムを設定することができます。

“Delay” を Key Off（キー・オフ）に設定したときは、ティンバーは鍵盤から指を離したとき（ノート・オフ）に発音します。

音階（Scale）

各ティンバーの音階を選択します。
“Use Program’s Scale” にチェックをつけると、プログラムで選択した音階が使用されます。ここにチェックが入っていないティンバーは、下の “Type (Combi Scale)” で選択した音階が使用されます。

トーン・アジャストでプログラムをエディットする

トーン・アジャストは、ティンバーのプログラムに詳細なエディットができます。1 つのティンバーに 6 つのパラメーターをアサインし、調節することができますが、パラメーターを設定し直してさらに調節することも可能です。

以下の手順で調節します。

1. COMBI 1: Ed-Tone Adjust, TA1 〜 TA3 ページの内、エディットするページを表示します。
2. 各ティンバーの “Destination 1–6” で、プログラムに対して調節するパラメーターを選択します。
3. “Destination 1–6” で設定したパラメーターの値を [VALUE] ダイヤル等で調節して音を変化させます。

初期設定では、以下がコントロールされます。

LPF Fc: プログラム OSC1/2 のローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。調節すると音色の明るさが変化します。

Reso.HP: プログラム OSC1/2 のローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカッ

トオフ周波数を調節します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。

F EG Int: プログラム OSC1/2 のフィルターEG インテンシティ（フィルター EG のかかり具合）を調節します。

A EG A: プログラム OSC1/2 のアンプの EG アタック・タイムを調節します。またその効果を最大限に生かすために、アンプ EG のスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調節されます。

A EG D: プログラム OSC1/2 のアンプの EG ディケイ・タイム、スロープ・タイムを調節します。

A EG R: プログラムOSC1/2のフィルターとアンプのEGリリース・タイムを調節します。

エフェクト

エフェクトの詳しい説明は、p.77 をご覧ください。

インサート・エフェクト

インサート・エフェクトはCOMBI 8: Ed-Insert FX ページで設定します。

各ティンバーの出力を、インサート・エフェクトへ送ります。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。

インサート・エフェクトは（MAIN）L/MONO、R 端子にも、(INDIVIDUAL OUTPUT)1、2 端子にもルーティングすることができます。(☞p.82)

マスター・エフェクト

マスター・エフェクトはCOMBI 9: Ed–Master FX で設定します。

“Send1” と “Send2” を介して各ティンバー、またはインサート・エフェクト通過後に、2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適していますが、どのタイプのエフェクトでも使用できます。(☞p.83)

マスター EQ

マスターEQはCOMBI 9: Ed–Master FX で設定します。

マスター EQ は、（MAIN）L/MONO、R 出力の直前にあります。全体の音質調節に使用します。(☞p.83)

Multi モードでの演奏と設定

おもに外部MIDIシーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすときに Multi モードを使います。ここでは、Multi モードでの操作方法を説明します。

X50 は 16 チャンネルのマルチ・ティンバー音源として使用することができます。16 のトラックがあり、これらの各トラックには異なったプログラム音色を割り当てることができます。トラックとは、バンドの各プレーヤーに相当します。X50 は、最大 16 人のアンサンブルができることになります。例えばトラック 1 にドラム、トラック 2 にベース、トラック 3 にピアノ・・・などを割り当てます。

これらの各トラックにはボリュームやパンなども設定することができます。また、コントロール・トラックでは、リアルタイム・コントローラー等で音色等を変化させることができます。

さらに、アルペジエーターを演奏させることができますので、外部 MIDI シーケンサーのテンポに同期させて一緒に演奏させることができます。

また、外部 MIDI 音源をコントロールするなど、マスター・キーボードとして使用することもできます。

“Multi Mode” の設定

X50 では、これらの用途に合わせて設定を変更することができます。GLOBAL 0: System, Preference ページの“Multi Mode” で設定します。(☞p.32)

マルチ・セットの設定方法

Multi モードでは、通常外部 MIDI シーケンサーからの MIDI メッセージによってプログラムを切り替えたり、ボリューム、パン等をコントロールしますが、ここでは X50 側での設定方法を説明します。

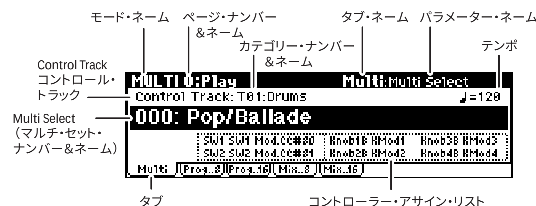
設定した内容は、エクスクルーシブを受信する外部 MIDI シーケンサーにデータ・ダンプすることによって、または付属のエディター「X50 Plug-In Editor」で読み込むことによって、シーケンサー側から X50 に設定を送ることができます。

マルチ・セットの選択方法

フロント・パネルでのマルチ・セットの選択

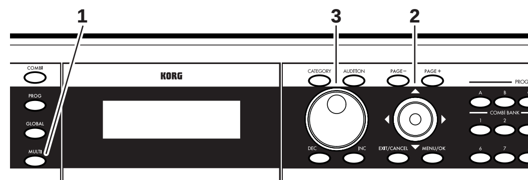
1. [MULTI] キーを押します。(キーが点灯)

Multi モードに入ります。ディスプレイの上段に「MULTI 0: Play」(モード・ネーム、ページ・ナンバー＆ネーム)が表示されていることを確認してください。



2. “Multi Select”(マルチ・セット・ナンバー＆ネーム)の表示を反転させます。

3. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するマルチ・セットを選びます。



次のいずれかの方法で選択します。

- [VALUE] ダイヤルを回す。
- [INC] または [DEC] キーを押します。
- テン・キー[0] ～ [9] でマルチ・セット・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定します。
- クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定します。

その他のマルチ・セットの選択

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチでマルチ・セットは切り替わりません。

MIDI での切り替えについてはp.75を参照してください。

マルチ

トラックにプログラムを選択し、ボリュームやパンを設定する

本体操作でトラックのプログラムを選択する

1. MULTI 0: Play, Program ページを表示します。

このページでは、トラック 1 〜 8、9 〜 16 にプログラムを割り当てます。



2. クリッカブル・ポインターで “Program Select” を反転させ、[VALUE]ダイヤル等でプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選択します。

- 「フロント・パネルでのプログラム選択」（☞p.35）
- 「カテゴリーによるプログラムの選択」
  「“Select by Category” によるカテゴリー選択」（☞p.36）だけが使用できます。

トラックの音を確認する

X50 の鍵盤を弾いて音を出す

1. コントロール・トラック “Control Track” で X50 の鍵盤で鳴らすトラックを選びます。



“Status”（☞p.69「ステータス “Status” と MIDI チャンネル」）が INT または BTH のとき、X50 の鍵盤を弾いたり、各コントローラーを操作すると “Control Track” で選んだトラックの設定（プログラムやレベル等）で本体音源が鳴ります。このとき同時に MIDI チャンネルが一致する他のトラックも発音します。また、“Status” が EXT、EX2 または BTH のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで各MIDIメッセージを送信します。

外部シーケンサーからの MIDI データを受信して音を出す

X50 の MIDI チャンネルの初期設定は、トラック 1 には MIDI チャンネル 1、トラック 2 には MIDI チャンネル 2 というように、トラック 1 〜 16 が MIDI チャンネル 1 〜 16 に対応しています。

1. “MIDI Chnnel” が 1 に設定されているトラック（1）の音を聞くには、外部 MIDI シーケンサーから MIDI チャンネル 1 で演奏データ（MIDI ノート・オン／オフ）を送信します。

“Status” が INT または BTH のときに、X50 の音源が鳴ります。“Status” が Off、EXT、EX2 のときは、X50 の音源は鳴りません。

任意のトラックを消音する（ミュート）

X50 にはトラック 1 〜 16 の任意のトラックを一時的に消音するミュート機能があります。例えば、リズム・セクションだけを聞きながら、新しいトラックをレコーディングするときや、曲の構成を変えるときなどに使用します。

1. MULTI 0: Play, Program ページを表示します。

2. “PLAY/MUTE” ボタンを選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

押すたびに、PLAY と MUTE が交互に切り替わります。

MUTE のときは、X50 の鍵盤または外部からノート・データを受信しても、このトラックは音が出ません。



Note: 各トラックのミュート設定はライト（保存）されません。

パン（音の定位）を変更する

各トラックのパンを設定します。

1. Multi 0: Play, Mixer ページを表示します。

このページでは、トラック 1 〜 16 に配置されているプログラムのパンとボリューム情報が確認できます。



2. クリッカブル・ポインターで音の定位を変更するトラックの “Pan” を反転させ、[VALUE] ダイヤル等で設定します。

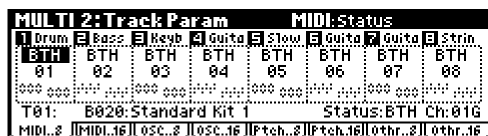
C064 で中央に定位します。L001 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。RND にすると発音するたびに左右へランダムに定位が変化します。

ボリュームを変更する

各トラックのボリュームを設定します。

1. MULTI 0: Play, Mixer ページを表示します。
2. クリッカブル・ポインターで音量を変更するトラックの“Volume”を反転させ、[VALUE] ダイヤル等で設定します。

ステータス“Status”と MIDI チャンネル



ステータス“Status”

各トラックの MIDI と内部音源の状態を設定します。

X50 の内部音源を鳴らすときは INT、BTH にします。外部 MIDI シーケンサーで X50 をマルチ・トラック音源として演奏させることができます。BTH は内部音源を鳴らすと同時に MIDI 外部機器をコントロールできます。

使用しないトラックは Off にします。Off、EXT、EX2 にすると内部音源は発音しません。

BTH、EXT、EX2 にすると、“Control Track”の MIDI チャンネルで、外部の音源を鳴らすことができます。

MIDI データの送受信は、“MIDI Channel”で設定したトラックごとの MIDI チャンネルを使用します。

	アルペジエーターのデータ／本体での操作		受信したデータ	
Status	内部音源	MIDI OUT/ USB	内部音源	MIDI OUT/ USB
INT	○	×	○	–
EXT, EX2	×	○	×	–
BTH	○	○	○	–

詳しくは、PG p.61“Status”を参照してください。

バンク・セレクト（ステータス＝ EX2 時）

“Status”を EX2 に設定すると、“Bank Select MSB / LSB”の LSB 値と MSB 値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。

MIDI チャンネル

トラックがノート・データを送受信するときに使用する MIDI チャンネルを設定します。“Status”が INT で、同じ MIDI チャンネルのトラックは、MIDI データを受信すると同じように発音し、コントロールされます。

X50 の鍵盤で鳴らすトラック、または各コントローラーでコントロールするトラックは、“Control Track”で選択します。“Control Track”の“MIDI Channel”は、“Status”が INT または BTH のとき、トラックの設定（プログラムやレベル等）で本体内の音源が鳴り、さらに、MIDI チャンネルが一致する“Status”が INT または BTH のトラックも同時に鳴ります。また、“Status”が EXT、EX2 または BTH のときは、トラックで設定している MIDI チャンネルで、それらのメッセージを送信します。

MIDI フィルター設定

それぞれの MIDI フィルター項目は、対応する MIDI メッセージを送受信するかを設定します。チェックをつけると送受信します。（☞p.62「MIDI フィルター設定」）

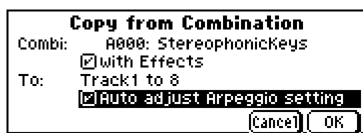
コンビネーションの設定をマルチ・セットにコピーする

マルチ・セットに、コンビネーションの設定をコピーすることができます。気に入ったコンビネーションの音を他のトラックのプログラムとならしたいときに便利です。

Note: グローバル MIDI チャンネル（GLOBAL 1: MIDI, “MIDI Channel”）は、01 にしてください。

1. マルチ・セットを選択します。（☞p.67「マルチ・セットの選択方法」）
2. ユーティリティ “Copy From Combi” を選択します。

   ダイアログが表示されます。



3. コピーするコンビネーションを“Combi”で選びます。
4. コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーする場合は、“With Effects” チェック・ボックスをチェックします。
5. マルチ・セットのどのトラックに、コンビネーションの 8 つのティンバーをコピーするかを選択します。

   トラック 1 〜 8 にコンビネーションの設定をコピーする場合は、“Track1 to 8” を選びます。トラック 9 〜 16 にコピーする場合は “Track9 to 16” を選びます。
6. アルペジエーターによる演奏も含め、コンビネーションの音を外部MIDIシーケンサーにレコーディングし、レコーディング時と同じように音を再現するには、“Auto adjust Arpeggio setting” チェック・ボックスをチェックします。

   これは、再現を可能にするために、一部のトラックの MIDI チャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加したりします。
   コンビネーションの設定によっては、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

   Note: “Track1 to 8” を選択している場合に有効です。“Auto adjust Arpeggio setting” の機能を使用するには、事前にコピーするコンビネーションの [ARP ON/OFF] キーの設定をオンにしてライトする必要があります。
7. [MENU/OK] キーを押して、コピーを実行します。
8. “Control Track” を 01 にします。

   音やアルペジエーターを Combination モードと同じように演奏するには、“Control Track” にグローバル MIDI チャンネルのトラックを選んでください。鍵盤を弾くとコンビネーションと同様に鳴ります。
9. 外部MIDIシーケンサーでマルチトラック・レコーディングを開始し、X50 の鍵盤やコントローラーを操作してください。

   マルチトラック・レコーディングを行うと、アルペジエーター機能によって発音している複数のチャンネルも同時にレコーディングできます。
10. 演奏を終えたら、レコーディングを止め、プレイバックしてレコーディングしたときと同じように再現されることを確認してください。

Multi モードで できること

マルチ・セットには 16 のトラックがあります。各トラックは 1 つのプログラムとキーボード・ゾーン、ベロシティ・ゾーン、ミキサー設定、MIDI チャンネル、フィルターなどのパラメーターで構成されています。
図「マルチ・セットの構造と対応ページ」を参照してください。

Multi モードのおもな機能は次のとおりです。

- マルチ・セット数は 128 です。1 セットごとに 16 トラックのプログラムの割り当てや、これらのプログラムを、コンビネーションのように、スプリットやレイヤー設定して組み合わせることができます。
- マルチ・セットごとに 1 系統ステレオ・インサート・エフェクト、2 系統マスター・エフェクト、ステレオ・マスター EQ が設定できます。
- 2 つのアルペジエーターが使用できます。MIDI シーケンサーに同期させることができます。
- “Status” を INT または BTH に設定すると、外部 MIDI シーケンサーで X50 をマルチ・トラック音源として演奏させることができます。（☞PG p.55 “Multi Mode”）
- “Status” を BTH、EXT または EX2 に設定すると、“Control Track” の MIDI チャンネルで、外部の音源を鳴らすことができます。（☞PG p.55 “Multi Mode”）
- トラックで使用するプログラム・パラメーターの AMS（オルタネート・モジュレーション）機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFO スピードを同期させる MIDI Sync. 機能があります。
- Dmod（ダイナミック・モジュレーション）機能による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFO スピードやディレイ・タイムを同期させる MIDI Sync. 機能にも対応しています。
- マルチ・セットとトラックに名前がつけられます。
- マルチ・セットにコンビネーションの設定がコピーできます。
- “PLAY/MUTE” で任意のトラックを素早くミュート・オン／オフできます。
- トーン・アジャスト機能で、トラックのプログラムに詳細なエディットができます。

設定手順のアドバイス

トラックのプログラム選択

MULTI 0: Play, Program ページで各トラックのプログラムを選びます。

ステータスと MIDI 設定

MULTI 2: Track Param, MIDIページで発音させるトラックのステータス “Status” を INT にし、MIDI チャンネルをグローバル MIDI チャンネルに設定します。

プログラムをマルチ・セットに合うように調節する

トラックのプログラムごとに、ポリ／モノ発音、ポルタメントやトランスポーズなどのトラック・パラメーターを調節します。

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

MULTI 5: Key Zone, Key ページ、6: Vel Zone, Vel ページで各プログラムが発音する範囲（レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど）を設定します。

エフェクト

各トラックの出力は、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQ へ送られます。ルーティングをコントロールするミキサー部で、自由に送り先を決めることができます。

1 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクトに、89 種類のエフェクトから選択することができます。マスター EQ はステレオ 3 バンド EQ です。

Note: エフェクトは、Program モードでの設定は使用されません。マルチ・セットで独自に設定します。

アルペジエーター

マルチ・セットは 2 つのアルペジエーターを使用することができます。アルペジオ・パターンの選択、展開する音域や、アルペジエーターが動作するノート（鍵盤）の範囲や、ベロシティの範囲を設定します。

エディット・ページの概要

マルチ・セットは、次のように各ページで詳細なエディットをします。

0: Play	• マルチ・セットの選択と X50 の鍵盤での演奏。 • 外部 MIDI シーケンサーから演奏データを受信して、演奏させる。 • トラックのプログラムの選択とパン、レベルの設定。
1: Tone Adjust	• トーン・アジャストによる音の調節。
2: Track Param	• トラックの MIDI、OSC、Pitch、ディレイ、音階の設定。
3: MIDI Filter1 4: MIDI Filter2	• トラックの各種 MIDI メッセージ送受信のフィルター設定
5: Key Zone	• トラックのキー・ゾーンの設定。
6: Vel Zone	• トラックのベロシティ．ゾーンの設定。
7: Arp/Ctrls	• アルペジエーターの設定。 • コントローラーの設定。
8: InsertFX	• トラックの BUS とマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。 • インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
9: MasterFX	• マスター・エフェクトの選択と設定。 • マスター EQ の設定。

各モード、ページ、ユーティリティ・コマンドへのアクセス方法、また値の変更方法などの説明は、「基本的な操作方法」（☞p.19）を参照してください。

コンペア（エディット前後の音を比較する）

コンペア機能は、エディットしているサウンドと、エディットを始める前の（保存されている）サウンドを比較するときに使用します。

エディット中に [COMPARE] キーを押すと（LED 点灯)、最後に保存した設定が呼び出されます。もう一度押すと（LED 消灯)、元のエディット中の設定に戻ります。

[COMPARE] キーを押して呼び出した設定（保存されている設定）をエディットしてしまうと、その時点で LED は消灯し、もう一度押しても [COMPARE] キーを押す前の設定には戻りません。

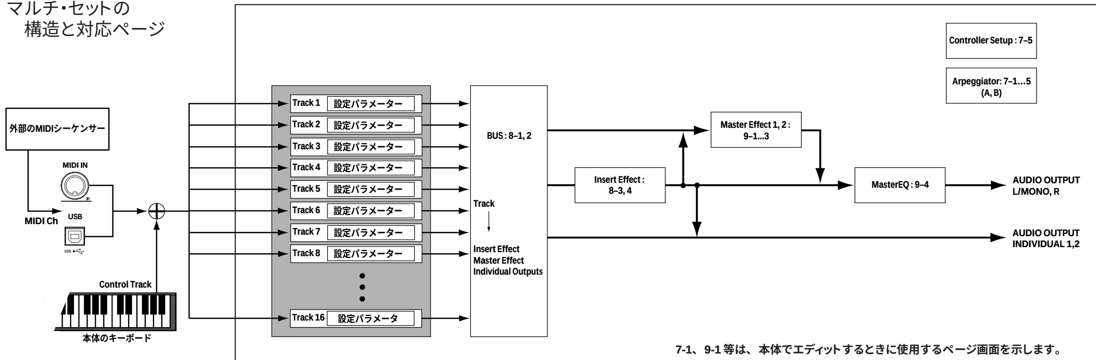
コントローラーの使用方法

Multi モードも他のモードと同じように、[MOD] ホイール、ピッチベンド・ホイール、[SW1][SW2]、REALTIME CONTROLS [1] ～ [4] などの、さまざまなコントローラーによって豊かな表情をつけることができます。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。

プログラムをマルチ・セットに合うように調節する

各トラックのプログラムの音を調節することができます。発音方法、ピッチ、スケールなど音を調節することができます。他のトラックのプログラムとバランスをとったり、特定の効果を作るために、トラックのプログラムにさまざまな設定ができます。これらの変更は、オリジナルのプログラムや、他のマルチ・セットで使用しているプログラムのサウンドに影響を与えません。エディットしているトラックのプログラムにのみ影響します。コンビネーションと同様です。「プログラムをコンビネーションに合うように調節する」（☞p.64）を参照してください。



レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

マルチ・セットでも、コンビネーションと同様に、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるトラックを変えることができます。「レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ」（☞p.62）を参照してください。

エフェクト

エフェクトの詳しい説明は、p.77 をご覧ください。

インサート・エフェクト

インサート・エフェクトはMULTI 8: Insert FX ページで設定します。

各トラックの出力を、インサート・エフェクトへ送ります。ディストーションやコンプレッサー、コーラスやリバーブなどの、どのタイプのエフェクトでも使用できます。

インサート・エフェクトは（MAIN）L/MONO、R 端子にも、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 端子にもルーティングすることができます。（☞p.82）

マスター・エフェクト

マスター・エフェクトは MULTI 9: Master FX で設定します。

“Send1” と “Send2” を介して各トラック、またはインサート・エフェクト通過後に、2 つのマスター・エフェクトへ送ることができます。これらはリバーブやディレイのようなエフェクトが最も適していますが、どのタイプのエフェクトでも使用できます。（☞p.83）

マスター EQ

マスター EQ は MULTI 9: Master FX で設定します。

マスター EQ は、（MAIN）L/MONO、R 出力の直前にあります。全体の音質調節に使用します。（☞p.83）

エディットしたマルチ・セットを保存する

エディットをした後、必要に応じてライト（保存）してください。保存の手順は以下の通りです。

1. [UTILITY] キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。
2. クリッカブル・ポインターで “Write Multi”（ライト・マルチ）を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

   Write Multi ダイアログが表示されます。



   このユーティリティ・コマンドは、[ENTER] キーを押しながらテン・キー [0] を押して、呼び出すこともできます。

   Note: “Memory protected” が表示される場合は、マルチ・セットのメモリー・プロテクトがオンに設定されています。そのときは GLOBAL 0: System, Preference ページの Memory Protect “Multi” のチェックをはずしてください。（☞p.86）
3. 必要に応じて、保存場所（マルチ・セット・ナンバー）を選んだり、マルチ・セット・ネームやカテゴリーを変更します。

- 名前を変更する場合は、テキスト・ボタン（T）をクリッカブル・ポインターで選び、クリッカブル・ポインターのセンター押して、テキスト・エディット・ダイアログを表示します。

  ディスプレイ上のキーボードを使用して、マルチ・セットに名前をつけます。（☞p.108）
  名前の入力が終了したら、[MENU/OK] キーを押します。

  テキスト・エディット・ダイアログが閉じて、Write Multi ダイアログに戻ります。

4. Write Multi ダイアログで、[MENU/OK] キーを押してライト（保存）を実行します。
5. 確認のメッセージが表示されますので、このまま保存してよい場合は、再度、[MENU/OK] キーを押します。

   マルチ・セットが保存されました。

マルチ

MIDI を使ったコントロール

コンピューター・ミュージックの MIDI 音源として X50 で演奏するときは（複数の演奏パートからなるアンサンブル演奏を行うときは）、Multi モードが適しています。また、Multi モードでは X50 を GM 音源として使用することができます。

設定パラメーター／演奏データ

1 マルチ・セットは、トラック1 ～ 16、マルチ・セット・ネーム等のパラメーター、エフェクトとアルペジエーター・パラメーターとテンポ・データで構成されています。

このマルチ・セットを X50 は最大 128 を設定することができます。

トラック 1 ～ 16 は、以下の「設定パラメーター」で構成されています。そして「演奏データ」を送受信します。

トラック 1 ～ 16

設定パラメーター

Bank/Program No.*、Pan*、Volume*、Status、MIDI Channel、Bank Select (When Status=EX2)、Force OSC Mode、OSC Select、Portamento*、Transpose**、Detune**、Bend Range**、OSC On/Off Ctrl、Delay、Use Program's Scale、MIDI Filter、Key Zone、Velocity Zone、Track Name、IFX/Indiv.Out BUS Select、Send1(MFX1)*、Send2(MFX2)*

演奏データ

Note On/Off
Program Change（Bank Select を含む）
Pitch Bend
After Touch (Poly After)
Control Change
Exclusive Message

テンポ *

*　外部 MIDI シーケンサーへのリアルタイム・レコーディング中に、設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。それらのデータを受信することによって、マルチ・セットの設定を演奏の途中で変えることができます。

**　演奏データ (MIDI RPN データ) を使用して、マルチセットの設定を演奏の途中で変えることができます。

その他のパラメーター : リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで MIDI エクスクルーシブ・メッセージを演奏データとして外部 MIDI シーケンサーへレコーディングできます。マルチ・セットの設定を演奏の途中で変えることができます。（GLOBAL 1: MIDI, MIDI Filter “Exclusive” チェック時）

- コントロール・チェンジと RPN についての詳細は、PG p.172、p.175 を参照してください。
- MIDI エクスクルーシブ・メッセージについての詳細は、PG p.176 を参照してください。

Multi モードの初期設定

ユーティリティ “GM Initialize” を実行、または GM システム・オン（F0 7E 7F 09 01 F7）受信時、Multi モードの初期設定は次のようになります。

	Parameter	Track1–9, 11–16	Track10	
0	Program Select	G001:Acoustic Piano	g（d）001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
2	Status	–	–	設定値のままで変化しない
	Use Program's Scale	–	–	設定値のままで変化しない
7	Arpeggiator Assign	–	–	設定値のままで変化しない
	その他 Arpeggiator パラメーター	–	–	設定値のままで変化しない
8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1（MFX1）	0	0	
	Send2（MFX2）	40	40	
	IFX1 – 5	–	–	設定値のままで変化しない
	Pan（CC#8）	–	–	設定値のままで変化しない
	BUS Select	–	–	設定値のままで変化しない
	Send1	–	–	設定値のままで変化しない
	Send2	–	–	設定値のままで変化しない
	その他 Insert Effect パラメーター	–	–	設定値のままで変化しない
9	MFX1	–	–	16: St.Chorus
	MFX2	–	–	53: Rev Smth. Hall
	Return1	–	–	127
	Return2	–	–	050
	その他 Master Effect, Master EQ パラメーター	–	–	初期設定

マルチ・セットの選択

MIDI によるマルチ・セットの切り替えは、MIDI ソング・セレクトを使用します。マルチ・セットを切り替えるとソング・セレクトを送信します。また、指定したソースからのソング・セレクト・メッセージを受信すると、マルチ・セットが切り替わります。Global "Multi Mode" を for Master に設定時、マルチ・セット・ナンバーが切り替わると、"Status" が EXT、EX2 や BTH のトラックに関し、そのトラックの MIDI チャンネルでバンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パン、ポルタメント、センド 1, 2、ポスト IFX パン、ポスト IFX センド 1, 2 のメッセージを送信します。

MIDI でトラックのプログラムを切り替える

- MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信して選択：(☞p.37「MIDI プログラム・チェンジによるプログラムの選択」)

  Note: MIDI プログラム・チェンジでの選択は、トラックの"Status"がINTに設定されているものに限られます。

トラックの MIDI チャンネルは、MULTI 2: Track Param, MIDI "MIDI Channel" で設定します。トラックのチャンネルに一致する MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、"Status" が INT のトラックのプログラムが切り替わります。ただし、トラックに対するプログラム・チェンジは "Program Change" の設定に影響を受けます。

"Status" は MULTI 2: Track Param, MIDI ページで、"Program Change" は MULTI 3: MIDI Filter 1, –1 ページで設定します。

付属エディター「X50 Plug-In Editor」を DAW ソフトウェアなどのプラグインとして組み込むことによって、X50 のプログラムを DAW 上のリストから簡単に選ぶことができます。詳しくは、付属の「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

各種コントローラーの MIDI によるコントロール

"Status" は INT または BTH のとき、"Control Track" の鍵盤を弾いたり、各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定（プログラムやレベル等）で本体内の音源が発音し、さらに、MIDI チャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します。また、"Status" は EXT、EX2 または BTH のとき、そのトラックで設定している MIDI チャンネルで、それらのメッセージを送信します。

X50 コントローラーを操作したときに送信される MIDI メッセージ、また MIDI メッセージに対応する AMS（オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS（ダイナミック・モジュレーション・ソース）の関係については、「本機コントローラー操作時の MIDI 送信」(☞PG p.166) をご覧ください。

その他の MIDI コントロール

コントロール・チェンジの送受時の X50 の動作については PG p.166 をご覧ください。また、MIDI 全般に関する内容については、「MIDI アプリケーション」(☞PG p.171) を参照してください。

エフェクトの設定

X50 のエフェクトは、1 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のマスター EQ（Stereo 3Band EQ）と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。

各モードでのエフェクトについて

Program モード

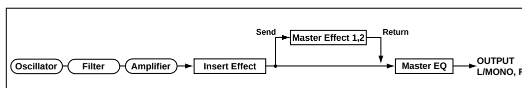
Program モードでは、オシレーター（OSC）の出力音を、フィルター（Filter）、アンプ（Amp）で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター･エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。（MAIN）L/MONO、R 出力の直前にあるステレオ 3 バンドのマスター EQ で最終的な音質を調節します。これらの設定は 1 プログラムごとに行えます。

PROG 8: Ed–InsertFX

- オシレーター出力の BUS とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。
- インサート・エフェクトのルーティング､選択と設定。

PROG 9: Ed–MasterFX

- マスター・エフェクトの選択と設定。
- マスター EQ の設定。



Combination、Multi モード

Combination モード、Multi モードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート･エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスター EQ で全体の音質を調節します。

これらの設定は Combination モードでは 1 コンビネーションごとに、Multi モードでは 1 マルチ・セットごとに行います。

COMBI 8: Ed–InsertFX

- ティンバーの BUS とマスター・エフェクトのセンド･レベルの設定。
- インサート・エフェクトのルーティング､選択と設定。

COMBI 9: Ed–MasterFX

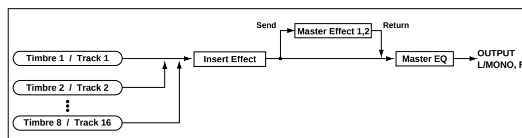
- マスター・エフェクトの選択と設定。
- マスター EQ の設定。

MULTI 8: InsertFX

- トラックの BUS とマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。
- インサート・エフェクトのルーティング､選択と設定。

MULTI 9: MasterFX

- マスター・エフェクトの選択と設定。
- マスター EQ の設定。



エフェクト・タイプについて

インサート･エフェクトとマスター・エフェクトで使用できるエフェクトは 89 種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

エフェクト 89 種の分類

エフェクト・ナンバー	エフェクト・タイプ
01— 15	EQ やコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
16— 31	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
32ー 40	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
41ー 51	アーリー・リフレクション、ディレイ系
52ー 57	リバーブ系
58ー 89	2 つのモノ・エフェクトがシリーズ接続されたモノ ＆ モノ・チェーン・エフェクト

ここでは系列の代表的なエフェクトを紹介します。

フィルター、ダイナミクス系

イコライザー（07: St.Para.4EQ 〜 08: St.Graphic7EQ）は、周波数をいくつかの帯域に分け、帯域ごとにブーストまたはカットします。通常は､音質を補正するために使いますが、楽器特有の周波数特性（ギターや弦楽器の共鳴など）をシミュレートするときにも使います。

コンプレッサー（02: St.Compressor）は、入力信号のダイナミック・レンジを圧縮します。圧縮することにより、音の粒をそろえてパンチを与えることができます。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。

リミッター（03: St.Limiter 〜 04: Mltband Limit）は、入力信号の最大レベルを、設定したレベルに抑えます。

エキサイター（11: St.Exct/Enhcr）は、音にメリハリを持たせて音の粒立ちを整えます。また、エンハンサーは、音の輪郭をはっきりさせ、前面に押し出す効果です。これ

エフェクト

らを組み合わせることによって、アンサンブルで演奏する際に、はっきりしない音色や埋もれてしまいがちな音色に使用すると効果的です。

ディストーション（06: OD/HiGain Wah）は、音を歪ませます。ギターでは、アンプで音を歪ませてディストーション・サウンドを得ますが、その効果をシミュレートしたものです。ギターの音色はもちろん、ロック系のオルガンの音色などでも使われます。

ピッチ、フェイズ・モジュレーション系

コーラス（16: St.Chorus 〜 19: Ensemble、26: St.BiphaseMod）は、音の厚みと広がりを出します。エレピ（エレクトリック・ピアノ）やギター、ストリングスの音色などで、幅広く使われます。わずかにピッチのずれた音（しかも音の高さが周期的に変化します）が加わるため、何人もの演奏者が同時に演奏しているような効果が得られます。また、ステレオ再生時には、音が左右に大きく広がるため、壮大な感じを出したいときや包み込むような音場を作りたいときにも効果的です。

フランジャー（20: St.Flanger 〜 22: St.Env.Flanger）は、音に独特なクセをつけることができます。働き（エフェクトのしくみ）は、先のコーラスと似ていますが、ディレイ・タイムが短くフィードバックがかかっているため、強烈なうねりがつきます。倍音の多い音で使用すると効果的で、ディストーションのかかったギター・サウンドなどでもよく使われます。

フェイザー（23: St.Phaser 〜 25: St.Env.Phaser）は、位相を周期的にずらします。音が周期的に変化していく点は、コーラスやフランジャーと似ていますが、音色の変化のしかたが異なります。エレピやギターなどでよく使われ、また音を伸ばすことができるシンセ・サウンドなどでも効果的です。

その他モジュレーション、ピッチ・シフター系

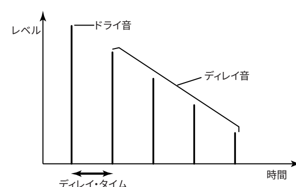
ロータリー・スピーカー（40: Rotary SP）は、オルガン用の回転スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。オルガンの音色で使われるのが一般的ですが、その他の楽器音で使用してもユニークな効果が得られます。

ピッチ・シフター（38: Pitch Shifter、39: PitchShift Mod）は、入力信号の高さ（ピッチ）を変化させます。ピッチをずらした音を元音とミックスしてコーラス効果を得るときに使う他に、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果として使われます。

アーリー・リフレクション、ディレイ系

アーリー・リフレクション（41: Early Reflect）は、リバーブの残響のうち初期反射音だけを取り出した効果です。空間の広がりを表現したり、音に厚みを加えるといった使い方はリバーブに似ていますが、リバーブ音がないためすっきりした音を得たいときに効果的なエフェクト・タイプです。

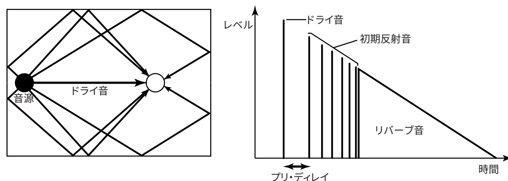
ディレイ（43: LCR Delay 〜 51: Sequence Dly）は、一定の時間、音を遅らせる効果（やまびこのような効果）です。また繰り返し遅れた音を加えることもできます（フィードバック）。



リバーブ系

リバーブ（52: Rev Hall 〜 57: Rev Brt. Room）は、音が鳴っている空間の広がりを表現するためのエフェクトで、残響をつけることによって、天井や壁で反射する音をシミュレートします。

コンサート・ホールなどで音楽を聴く場合、楽器の音や声などは、直接耳に届くだけでなく、天井や壁などに反射して（その分遅れて）耳に届く音もあります。このように、直接耳に届く音（ドライ音）の他に、さまざまな反射音が加わることによって、空間の広がりを感じることができるのです。また、反射のしかたは天井や壁の材質やホールの大きさ、形などにもよって異なりますし、反射音の減衰のしかたも異なります。エフェクト・タイプを使い分けることによって、さまざまな音場をシミュレートすることができ、さらにパラメーターで細かく調節できます。



モノ & モノ・チェーン・エフェクト

2 つのモノ・エフェクトがシリーズ接続されたものです。4 バンド・パラメトリック・イコライザーとその他のエフェクト（エキサイター、コーラスやディレイなど）を直列でつなげたものや、コンプレッサーとその他のエフェクト（エフェクト・タイプは上記と同様）などです。

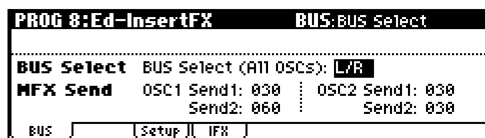
プログラムのエフェクト設定

ルーティング

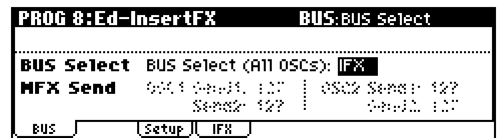
各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーターの出力をインサート・エフェクトやマスター・エフェクトに送るかどうかを設定します。ここでは、Program モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

1. PROG 8: Ed–InsertFX, BUS ページを表示します。
2. "BUS Select (All OSCs)" で、オシレーターの出力をどこへ送るのかを設定します。

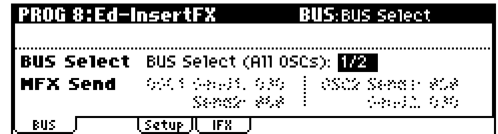
   L/R: (MAIN OUTPUT) L/MONO、R へ送ります。（下図参照）
   Note: マスター EQ を通過後、(MAIN OUTPUT) L/MONO、R へ送られます。



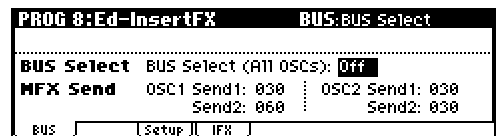
IFX: インサート・エフェクトへ送ります。（下図参照）



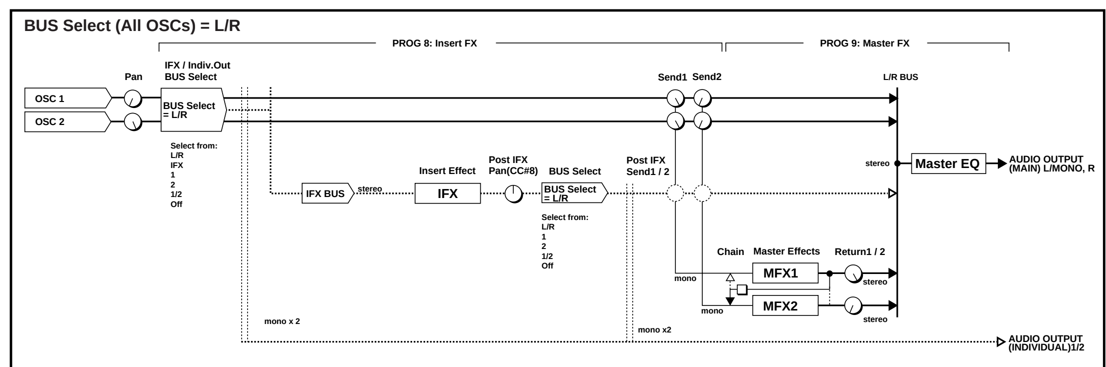
1, 2, 1/2: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 へ送ります。（次ページ図参照）
Note: インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ へは送りません。

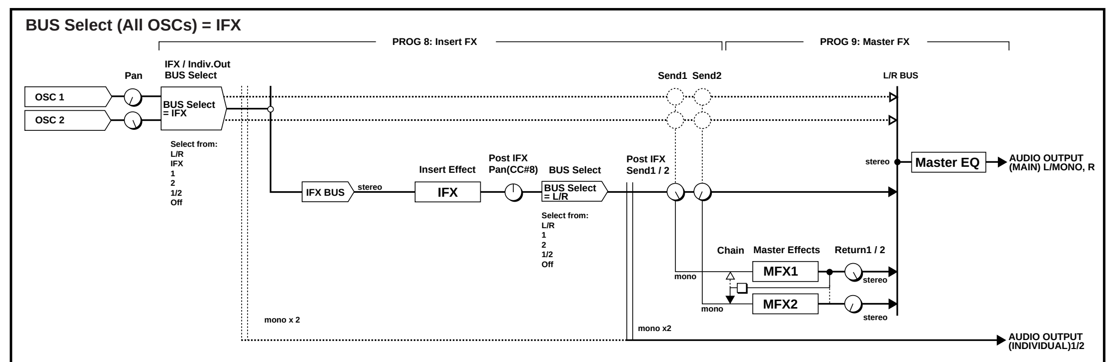


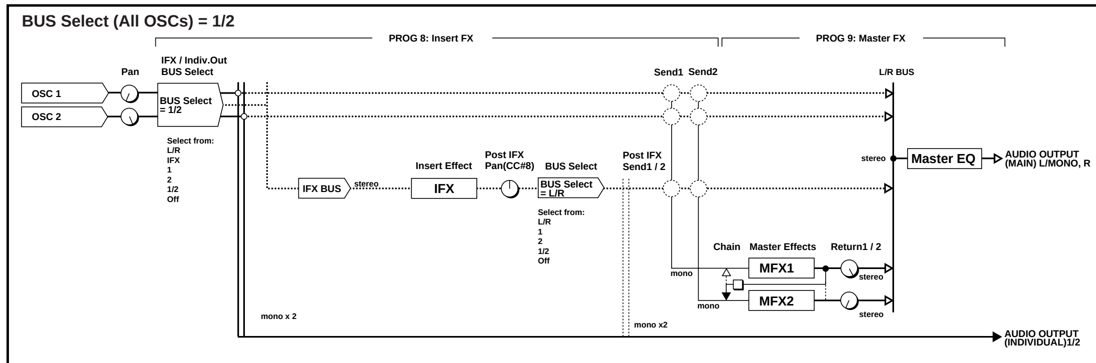
Off: (MAIN OUTPUT) L/MONO、R、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 へ送りません。マスター・エフェクト通過後、MAIN OUTPUT へ出力されます。"MFX Send" で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。（次ページ図参照）

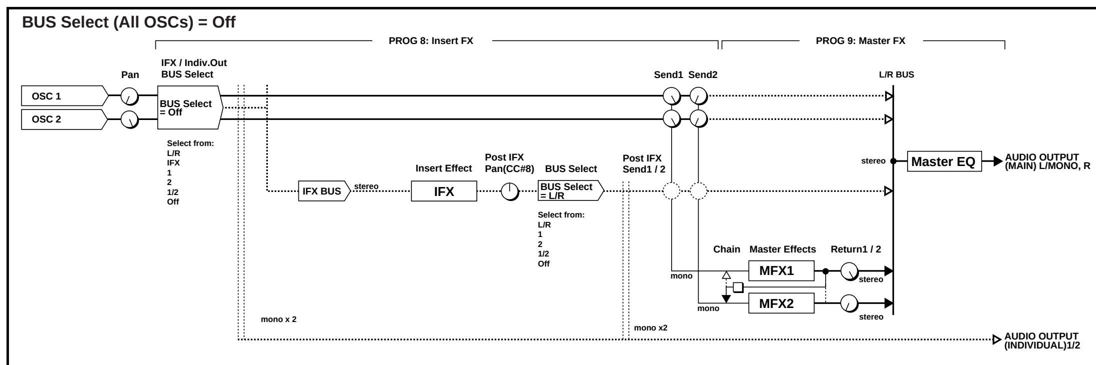


3. "MFX Send" でオシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。









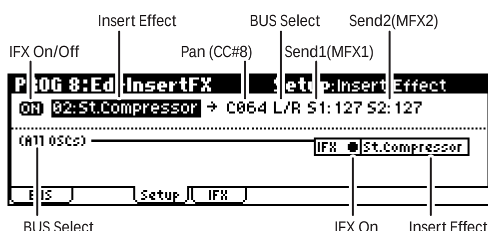
“BUS Select (All OSCs)” を L/R または Off にしたときのみ設定できます。

“BUS Select (All OSCs)” で IFX を選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”（PROG 8: Ed–InsertFX, Setup ページ）でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクトの選択とインサート・エフェクト通過後のルーティング

1. PROG 8: Ed–InsertFX, Setup ページを選びます。

Setup ページでは、ルーティング、インサート・エフェクトの設定の状態が表示されます。また、このページでも “BUS Select” を設定できます。クリッカブル・ポインターで（All OSCs）を選択し、[VALUE] ダイヤル等で設定します。



2. “Insert Effect” でインサート・エフェクトの種類を選びます。

[CATEGORY] キーを押して、エフェクトを 6 種類のカテゴリーから選ぶことができます。

3. “IFX On/Off” でインサート・エフェクトのオン／オフを切り替えます。

Off のときは、00: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

Note: ユーティリティ “Copy Insert Effect” で、他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。

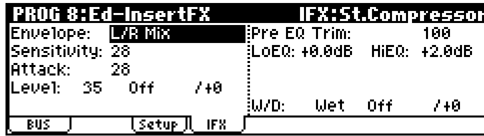
4. インサート・エフェクト通過後の、“Pan (CC#8)”、“BUS Select”、“S1”（Send1 (MFX1)）、“S2”（Send2 (MFX2)）を設定します。

“Pan (CC#8)”: パンを設定します。“BUS Select” が L/R のときにのみ有効です。

“BUS Select”: 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 に出力するときは 1、2、1/2 に設定します。

“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”: マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

5. IFX ページへ移動し、インサート・エフェクトとして選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

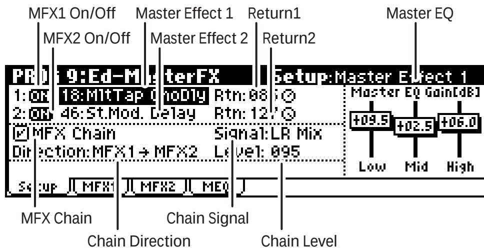


各エフェクトのパラメーターについては、PG p.104 〜を参照してください。

マスター・エフェクトの選択とチェイン

センド・レベル1、2 の設定（☞p.79「手順3」、p.80「手順 4」）でマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。センド・レベル 1、2 が 0 のときはマスター・エフェクトはかかりません。センド・レベル 1 が MFX1 に、センド・レベル 2 が MFX2 に対応します。

1. PROG 9: Ed–MasterFX, Setup ページを選びます。



2. “Master Effect 1”、“Master Effect 2” で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

[CATEGORY] キーを押して、エフェクトを 6 種類のカテゴリーから選ぶことができます。

Note: マスター・エフェクトの入出力はモノ・インーステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

3. “MFX1 On/Off”、“MFX2 On/Off” で各マスター・エフェクトのオン／オフを切り替えます。

Off のときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

4. “Return1”、“Return2” で、マスター・エフェクトの出力レベルを調節します。

各エフェクトの “W/D”（Wet/Dry）の W 側の値が、エフェクト出力レベルとなります。これにリターンの設定値を掛け合わせたものが（“Return”=127 で x1.0）実際のマスター・エフェクト出力レベルとなります。

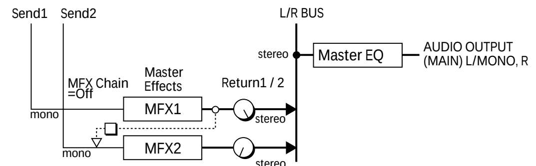
5. マスター・エフェクト 1、2 のルーティングを設定します。

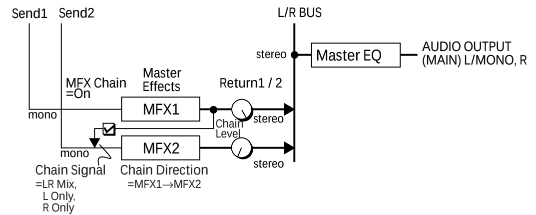
“MFX Chain” のチェック･ボックスにチェックしたとき、MFX1 と MFX2 が直列接続になります。以降はこのチェック・ボックスをチェックしたときに有効です。

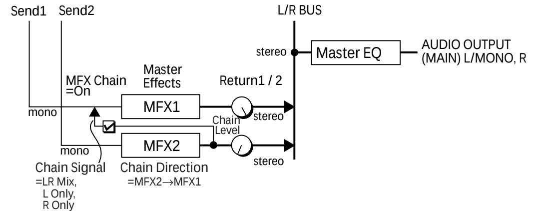
“Chain Direction” はMFX1とMFX2の接続方向を設定します。

“Chain Signal” はマスター･エフェクトから次のマスター・エフェクトへ入力する信号をステレオにするか L または R だけを入力するのかを設定します。

“Chain Level” はマスター・エフェクトから次のマスター・エフェクトへの送りレベルを設定します。







6. MFX1 ページ、または MFX2 ページへ移動し、マスター・エフェクトとして選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.104 〜を参照してください。

マスター EQ

1. (MAIN OUTPUT) L/MONO、R 端子への出力直前のステレオ 3 バンドのマスターEQ で最終的なイコライジング処理をします。

PROG 9: Ed–MaseterFX, Setup ページでは、Low、Mid、High のゲインを設定します。Low と High はシェルビング・タイプ、Mid はバンド・タイプです。ここでの設定は、Master EQ ページの Low、Mid、High の各 “Gain” とリンクしています。Master EQ ページではこの他、各バンドの中心周波数、帯域幅（Mid のみ）、ダイナミック・モジュレーションを設定します。

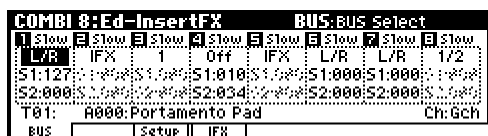
エフェクト

コンビネーション、マルチ・セットのエフェクト設定

ルーティング

Combination、Multi モードでは、ティンバー／トラックごとにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。この 2 つのモードでの設定は同様の方法で行えます。ここではコンビネーションでの手順を説明します。

1. COMBI 8: Ed–InsertFX, BUS ページを選びます。



2. “BUS Select” で各ティンバーの出力をどこへ送るかを設定します。（下図参照）

L/R: (MAIN OUTPUT) L/MONO、R へ送ります。
Note: マスター EQ を通過後、L/MONO、R へ送られます。

IFX: インサート・エフェクトへ送ります。

1, 2, 1/2: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 へ送ります。
Note: インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ へは送りません。

Off: (MAIN OUTPUT) L/MONO、R、(INDIVIDUAL OUTPUT)1、2 へ送りません。マスター・エフェクト通過後、MAIN OUTPUT へ出力されます。“MFX Send” で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

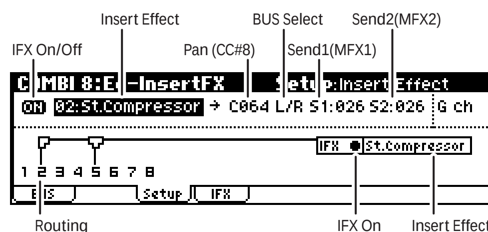
3. “S1”（Send1(MFX1)）、“S2”（Send2(MFX2)）で各ティンバーごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUS Select” を L/R または Off にしたときのみ設定できます。

実際のセンド・レベルは、ティンバーごとのセンド・レベルと、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルとを掛け合わせた値になります。プログラムごとのセンド・レベルが 0 のときは、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは 0 になります。

“BUS Select”でIFXに選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の “S1” (Send1(MFX1))、“S2”（Send2(MFX2)）（COMBI 8: Ed–InsertFX, Setup ページ）で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

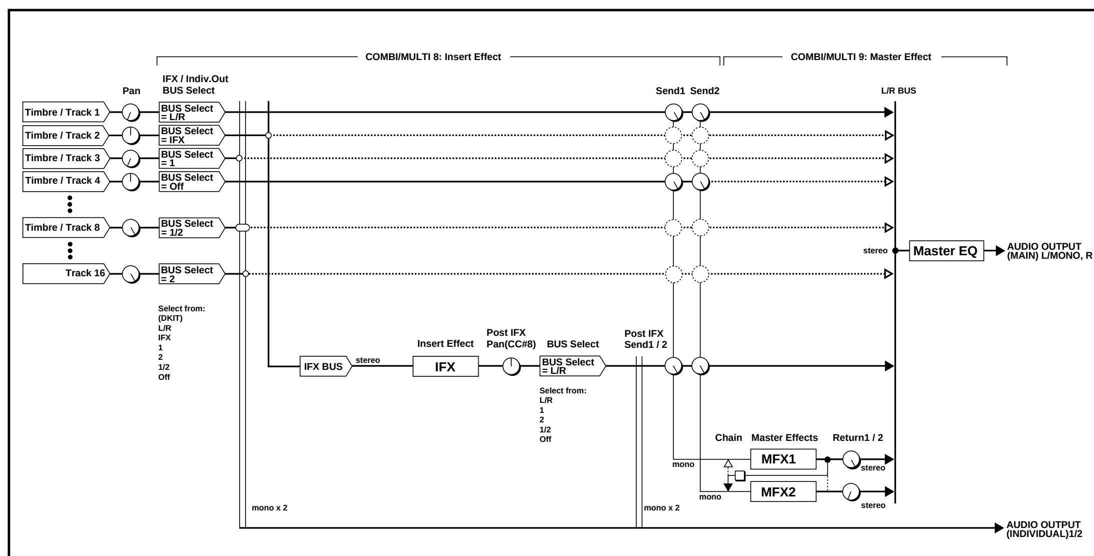
インサート・エフェクトの選択とインサート・エフェクト通過後のルーティング



Setup ページでは、ルーティング、インサート・エフェクトの設定状態が表示されます。

この例では、2（ティンバー 2）と 5（ティンバー 5）で IFX を使用しています。

また、プログラムと同様にインサート・エフェクトの選択、オン／オフ、インサート・エフェクト通過後の “Pan(CC#8)”



および、“BUS Select”、“S1”(Send1 (MFX1))、“S2”(Send2 (MFX2)) を設定します。(☞p.80)

マスター・エフェクト
マスター EQ

これらの設定方法は、プログラムと同様です。(☞p.81)

エフェクトをコントロールする MIDI チャンネルを設定する

インサート・エフェクト

インサート・エフェクトのダイナミック･ モジュレーション（Dmod）、インサート・エフェクト通過後の“Pan (CC#8)”、“Send 1 (MFX1)”、“Send 2 (MFX2)” をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

IFX にルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 〜 16 の右に「＊」がつきます。MIDI チャンネルの設定が異なる複数ティンバー／トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかを“Control Channel”で選択します。

コンビネーションでは、通常 G ch（グローバル MIDI チャンネル）でコントロールします。

マルチ･セットでは、適宜 MIDI チャンネルを選択します。

All Rt. は All Routed の略で、ルーティングしているティンバー／トラックのチャンネルすべてでコントロールできます。

マスター・エフェクト

マスター・エフェクトのダイナミック･ モジュレーション（Dmod）をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

コンビネーションでは、通常 G ch（グローバル MIDI チャンネル）でコントロールします。

マルチ･セットでは、適宜 MIDI チャンネルを選択します。

ダイナミック・モジュレーションと BPM/MIDI Sync.

ダイナミック・モジュレーション（ Dmod）は、エフェクトの特定のパラメーターを X50 のコントローラーや MIDI メッセージを使ってコントロールし、リアルタイムにエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト･パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトの LFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ･タイム等をアルペジエーターや外部シーケンサーのテンポに同期させることができます。

ダイナミック・モジュレーションでエフェクトをリアルタイムにコントロールする

ここでは、ダイナミック･ モジュレーション機能を使ってエフェクト ･パラメーターをリアルタイムにコントロールする例を 説明します。

1. 「プログラムのエフェクト設定」(☞p.79）の手順で、“IFX” に 49: LCR BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。

そして引き続き、以下の各項目を設定してください。



[MOD] ホイールを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

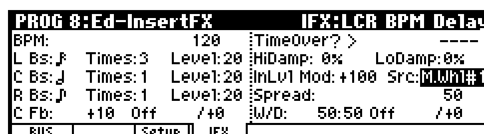
1. PROG 8: Ed–InsertFX, IFX ページを選びます。

2. “InLvl Mod” を +100 にします。

3. “Src” を M.Whl#1 にします。

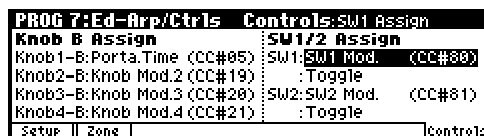
エフェクトへの入力レベルが [MOD] ホイールでコントロールできます。

M.Whl#1 に設定すると、[MOD] ホイールを奥方向に回すと、ディレイ音が徐々に大きくなります。



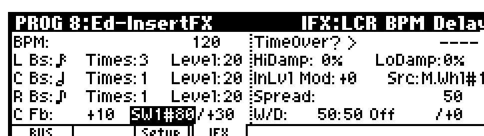
[SW1] キーを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

1. PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls ページで、“SW1 Assign” の機能を SW1 Mod. (CC#80)、Toggle にします。



2. PROG 8: Ed–InsertFX, IFX ページに戻り、C Fb（C Delay Feedback) の“(Source)”をSW1#80にします。

3. “(Amount)” を +30 にします。



4. ([MOD] ホイールを奥方向に回し) [SW1] キーを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。

   "(Amount)" の設定で、[SW1] キーを押したときのフィードバック・レベルが決まります。"(Amount)" を –10 にして [SW1] キーを押すと、フィードバック・レベルは 0 になります。

BPM/MIDI Sync. 機能で、テンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

BPM/MIDI Sync. 機能で、アルペジオのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させます。

1. PROG 8: Ed–InsertFX, IFXページで "BPM" をMIDIにします。
2. L, C, Rそれぞれの"L/C/R Bs"と"Times"を任意に設定します。

   効果をわかりやすくするために、ここでは"L/C/R Bs"を♪に、"Times" を 1 に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。

```
PROG 8:Ed-InsertFX             IFX:LCR BPM Delay
BPM:                  MIDI   TimeOver? >        ----
L Bs:♪  Times:1   Level:20   HiDamp: 0%    LoDamp:0%
C Bs:♪  Times:1   Level:20   InLvl Mod: +0  Src:M.Whl#1
R Bs:♪  Times:1   Level:20   Spread:             50
C Fb:    +10   SW1#80/+30    W/D:    50:50 Off    /+0
 BUS          Setup   IFX
```

3. リアルタイム・コントロール機能を C モードにして REALTIME CONTROLS ノブ [4]（"TEMPO"）を回します。

   ([MOD] ホイールを奥方向に回し) ノブを操作すると、ディレイ・タイムが変化します。
4. [ARP ON/OFF] キーをオンにして、アルペジオ演奏をさせます。

   アルペジオ・パターンは任意に選択してください。

   ([MOD] ホイールを奥方向に回し) REALTIME CONTROLS ノブ [4] を回すと、アルペジオ演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

ディレイ音が聞こえるときに、REALTIME CONTROLS ノブ [4] を回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

MIDI エフェクトによっては、LFO の周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの "BPM/MIDI Sync" を Onに、"BPM" を MIDI に設定してください。詳細は PG p.160 を参照してください。

エフェクトのライト

Program モードでエディットしたエフェクトのパラメーターは、プログラムをライトすると一緒に保存されます。同様に Combination、Multi モードでエディットしたエフェクトのパラメーターは、コンビネーション、マルチ・セットをライトすると一緒に保存されます。(☞p.43、p.59、p.73)

インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトをバイパスする

通常、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとにエフェクトのオン／オフを設定しますが、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトを X50 全体で使用しない場合にこれらのエフェクトをバイパスすることができます。

例えば、マスター・エフェクトで使用するような、リバーブやコーラス、コンプレッサーなどをアウトボードのエフェクトや、コンピューターのプラグイン・エフェクトで他の楽器や音源などと一緒に使用するときなどに有効です。

1. [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。
2. GLOBAL 0: System, Basic ページを表示します。

```
GLOBAL 0:System              Basic:MFX2 Off
Basic                           FX SW          Auto Arp.
Master Tune: +00 [440.00Hz]     ☐IFX   Off     ☑Program
Key Transpose: +00              ☑MFX1 Off      ☑Combi
Velocity Curve:  4 (Normal)     ☑MFX2 Off
 Basic  Pref.  Foot
```

3. インサート・エフェクトをバイパスするときは、"IFX Off" チェック・ボックスをチェックします。

   マスター・エフェクト 1 をバイパスするときは、"MFX1 Off" チェック・ボックスを、マスター・エフェクト 2 をバイパスするときは、"MFX2 Off" チェック・ボックスをチェックします。

本機全体に関する設定（Global）

Global モードの構成

Global モードは、マスター・チューン、キー・トランスポーズ、エフェクト・スイッチ、メモリー・プロテクトなどの設定や、グローバル MIDI チャンネル、システム・クロックなど、X50 の全体に関する設定を行います。その他にも、下表のようにドラムキットやアルペジエーターなどを作成します。

Global モードのページ構成

0: System	• 全体に関する基本セッティング • リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定。
1: MIDI	• 本体全体の MIDI に関する設定。
2: User Scale	• ユーザー・スケール設定。 16 種類のオクターブ・スケール、 1 種類の全ノート・スケールを設定。
3: Category Name	• プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームのエディット。
4: DKit	• ドラムキットのエディット。
5: Arp.Pattern	• ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

各モード、ページ、ユーティリティ・コマンドへのアクセス方法、また値の変更方法などの説明は、「基本的な操作方法」（☞p.19）を参照してください。

Global モードでエディットした内容は電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると消えます。Global モードのデータは、ユーザー・ドラムキットの設定（GLOBAL: 4）、アルペジエーターの設定（GLOBAL: 5）、それ以外の全グローバル・セッティング（GLOBAL 0 〜 3 ページ）の 3 つがあり、それぞれでライト（保存）します。

Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

システム・セットアップ 0: System

Basic ページ

```
GLOBAL 0:System                Basic:MasterTune[Cent]
Basic                          FX SW         Auto Arp.
Master Tune: +00 [440.00Hz]    □IFX   Off    ☑Program
Key Transpose: +00             □MFX1 Off     ☑Combi
Velocity Curve: 4 (Normal)     □MFX2 Off
 Basic  Pref.  Foot
```

他の楽器とチューニングを合わせる／トランスポーズ（移調）する

“Master Tune”は、全体のピッチを調整します。他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CD やテープなどの音楽に合わせて演奏するときなどに設定します。±50 セント（半音 =100 セント）の範囲で設定できます。0 のとき 440Hz（A4 の周波数）です。

“Key Transpose”は、移調するときに設定し、半音単位でずらします。±1 オクターブの範囲で設定できます。

ベロシティの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ベロシティの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱（ベロシティ）にばらつきがあっても、発音する音の大きさをある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴がありますので、自分のベロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。（☞PG p.76）

“Velocity Curve”でベロシティ・カーブを設定します。

エフェクトをバイパスする

FX SW “IFX Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off”を**チェック**すると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトがバイパスになります。モードに関係なく全体の設定になります。

例えば、本機の OUTPUT の出力を外部のミキサーへ送り、他の楽器と一緒に外部エフェクト等をかけるときはマスター・エフェクトをオフにします。

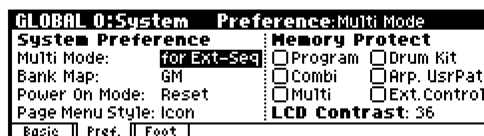
アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーター設定を同時に切り替えるか、またはアルペジエーター設定の状態を切り替えないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジエーター設定でフレーズを鳴らしながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Auto Arp. “Program”、“Combination” をチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えると、同時にライトされているアルペジエーター設定に切り替わります。

Preference ページ



電源オン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる

電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode” の設定により異なります。

“Power On Mode” が Reset のとき（出荷時の設定）、自動的に Combination モードの 0:Play が選ばれます。

“Power On Mode” が Memorize のとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。
Memorize では、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していた Combination モードのコンビネーション・ナンバー、Program モードのプログラム・ナンバー、Multi モードのマルチ・セット・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI] キー、[PROG] キー、[MULTI] キーを押すと、前回、最後に選択していたナンバーが0: Play ページで選ばれます。

メモリーにプロテクトをかける

メモリー・プロテクト（Memory Protect）の各チェック・ボックスをチェックすると、各項目のライトやデータのロード等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

各項目をエディットしてライト（保存）する場合は、チェックをはずしてください。また、プリロード・データをロードするときは、あらかじめ Memory Protect でロードするデータのチェックをはずしておいてください。

Foot ページ



Assignable Switch, Assignable Pedal の機能を設定する

Assignable Switch

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチ（別売の PS-1 ペダル・スイッチ）の機能を設定します。

- “Foot SW Assign” で設定します。

  以下の設定ができます。

  オルタネート・モジュレーション・ソース
  エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース
  ポルタメント・オン／オフ
  ソステヌート効果
  ソフト・ペダル効果のオン／オフ
  アルペジエーターのオン／オフ
  プログラムやコンビネーションの選択（アップ／ダウン）
  タップ・テンポ
  アフター・タッチの送信
  [MOD] ホイール、ノブ [1] ～ [4] 等のコントローラー動作、など（☞PG p.164）

Assignable Pedal

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ペダル（別売の XVP-10 EXP/VEL ペダル、EXP-2 フット・コントローラー）でコントロールする機能を設定します。

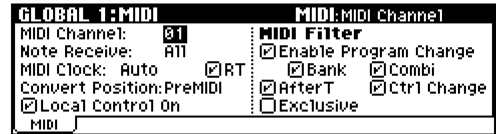
- “Foot Pedal Assign” で設定します。

  以下の設定ができます。

  マスター・ボリューム
  オルタネート・モジュレーション・ソース
  エフェクト・ダイナミック・モジュレーション・ソース
  ポルタメントのピッチ変化スピード
  ボリューム
  インサート・エフェクト通過後のパン
  パン
  エクスプレッション
  マスター・エフェクトへのセンド・レベル
  アフター・タッチの送信
  [MOD] ホイール、ノブ [1] ～ [4] 等のコントローラー動作、など（☞PG p.165）

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用し、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき “Foot SW Assign” は Foot SW（CC#82）、“Foot Pedal Assign” は Foot Pedal（CC#04）に設定します。

MIDI に関する設定　1: MIDI



MIDI Setup, MIDI Filter

グローバル MIDI チャンネルや MIDI クロックなど、本機全体の MIDI に関する設定をします。MIDI エクスクルーシブ・ダンプ・データの送信もこのページのユーティリティ・コマンドで行います。（☞PG p.81）

ユーザー・スケール作成 2: User Scale

オリジナル・スケールを作成し、プログラム等に設定する

オリジナル・スケールが作成できます。1 オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される**ユーザー・オクターブ・スケール**（User Octave Scale）を 16 種類、128 鍵の音階を個別に設定する**ユーザー・オール・ノート・スケール**（User All Notes Scale）を 1 種類、設定できます。

各キーの音程を± 99 に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

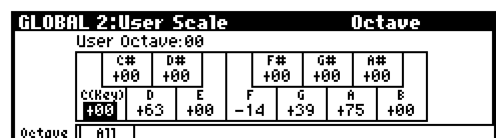
ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、マルチ・セットの各トラックで選べます。

それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	1: Ed-Basic, Program Basic
Combination	2: Ed-TimbreParam, Other
Multi	2: Track Param, Other

ここでは Multi モードでの設定手順を説明します。

1. ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。



キーを選び、VALUE コントローラーでピッチを変更します。± 99 で基準の音程より約半音上下します。

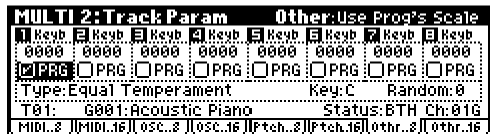
グローバル

Note: キーは、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても選ぶことができます。

Note: プリセット・スケールをコピーして、そこからオリジナル のスケールを 作成することもできます。ユーティリティ "Copy Scale" を実行します。

2. [MULTI] キーを押して、Multi モードに入ります。

3. [MENU/OK] キーを押して、"PAGE　MENU" から "Track Param" を選び、[PAGE+] キーを押して、2: Track Param, Other ページを表示します。



4. トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの "Use Prog's Scale" チェック・ボックスをチェックします。

チェックしていないトラックは "Type"（Multi's Scale）で設定しているスケールが使用されます。

5. 現在選択しているマルチ・セット全体のスケールを "Type"（Multi's Scale）で選択します。

カテゴリー・ネームの設定 3: Category Name

Program, Combination Category

プログラム、コンビネーションのカテゴリーに名前をつけます。（☞PG p.86）

グローバル・セッティングの保存

GLOBAL 0: System 〜 3: Category Name の各ページでエディットが完了したらライト（保存）してください。これらのページの設定をグローバル・セッティングといいます。

⚠ エディットした内容は電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると消えます。

1. GLOBAL 0: System 〜 3: Category Name のいずれかのページを選びます。

2. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、"Write Global Setting" を選びます。

3. ライト（保存）する場合は[MENU/OK] キーを押します。

保存するかを確認するダイアログが表示されます。

4. 保存する場合は再度 [MENU/OK] キーを、保存しない場合は [EXIT/CANCEL] キーを押します。

グローバル・セッティングが保存されました。

ドラムキット　4: DKit、アルペジエーター 5: Arp. Pattern の設定

ドラムキット、アルペジエーターを設定します。

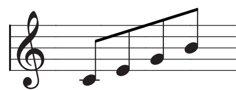
それぞれ以下のページをご覧ください。

「ドラムキットの設定」（☞p.103）

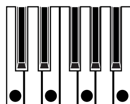
「アルペジエーターの設定」（☞p.89）

アルペジエーターの設定

アルペジエーターとは、アルペジオ（分散和音）を自動的に発生する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。



鍵盤で押さえた和音を
アルペジオ(分散和音)で
発音する



X50 のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック･アルペジエーター機能を持っています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE 音などの音作りの一部としても効果的に使用できます。

Program モードでは、1 つのアルペジエーターを動作させることができます。
Combination モードと Multi モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができます（デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター）。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM	プリセット・アルペジオ・パターン
U000 ～ 250	工場出荷時には多種多様なプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターンが収められています。ユーザー・アルペジオ・パターンは作成してライトすることができきます。

Program モードでのアルペジエーター

Program モードでアルペジエーターを演奏する

1. [PROG] キーを押します。（キーが点灯）

Program モードが選ばれます。（☞p.35「プログラムの選択」）

プログラムを切り替えていくと [ARP ON/OFF] キーが点灯するプログラムがあります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも [ARP ON/OFF] キーを押すと（キーが点灯）、アルペジエーターがオンになります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

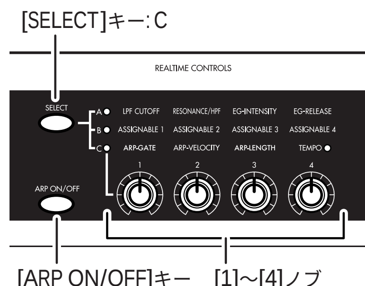
2. 次項で説明する「コントローラーでの設定」、「ディスプレイでの設定（PROG 0: Play, Arp. Play ページ）」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

コントローラーでの設定

アルペジエーターのオン／オフ（ARP ON/OFF）

- [ARP ON/OFF] キーを押すたびにアルペジエーターのオン／オフが切り替わります。

  オンのとき（キーが点灯）、鍵盤を弾くと選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。



アルペジエーターのテンポ調節（TEMPO）

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」の LED を点灯させます。

2. [4]（TEMPO）ノブを回して、テンポを調節します。

ディスプレイ右上の “♩=” の値が変わります。40 〜 240 で設定できます。ノブ [4] 上の LED は、調節したテンポに対して 4 分音符のタイミングで点滅します。

ディスプレイ上でも設定できます。クリッカブル・ポインターで “♩=” を選択して、テン・キー[0] 〜 [9] でテンポを入力し、[ENTER] キーを押しても設定できます。その他、[VALUE] ダイヤル、[INC][DEC] キーでも設定できます。設定したテンポで LED が点滅します。

Note: テンポは [ENTER] キーを押すタイミングによって変化させることができます。また PEDAL 端子に接続した別売の PS-1 フット・スイッチ等を踏むタイミングで変化させることができます（“Foot SW Assign” を Tap Tempo に設定時）。

Note: アルペジオの演奏スピードは “Reso (Resolution)”（0:Play, Arp. Play ページまたは 7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページ）の設定に影響を受けます。

MIDI “MIDI Clock”（GLOBAL 1: MIDI）を Ext-MIDI、Ext-USB または Auto で外部から MIDI クロックを受信すると、“♩=” EXT と表示されます。外部 MIDI 機器とテンポを同期させることができます。このときは、X50 でテンポを変えることはできません。

アルペジオ音の長さを変える（ARP-GATE）

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」の LED を点灯させます。

2. [1]（ARP-GATE）ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム・パラメーター“Gate”（7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページ）の設定値になります。

Note: REALTIME CONTROLS A モード [4]（EG-RELEASE）ノブを同時に調節すると効果的にコントロールできます。

アルペジオ音の強さを変える（ARP-VELOCITY）

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」の LED を点灯させます。

2. [2]（ARP-VELOCITY）ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させます。

左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置（12 時方向）でプログラム・パラメーター“Velocity”（7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページ）の設定値になります。

Note: REALTIME CONTROLS A モード [1]（LPF CUTOFF）、[2]（RESONANCE/HPF）、[3]（EG-INTENSITY）ノブを同時に調節すると効果的に音色をコントロールできます。

アルペジオ・パターンの長さを変える（ARP-LENGTH）

1. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」の LED を点灯させます。

2. [3]（ARP-LENGTH）ノブを回して、アルペジオ・パターンの長さを変化させます。

センター位置（12 時方向）で、アルペジエーターの “Lgth (Length)”（7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページ）の設定値になります。左に回すと短く、右に回すと長くなります。アルペジオ・パターンは LENGTH の数を繰り返し演奏します。数を変えることによってパターンの印象が変化します。

Note: プリセット・パターン（UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM）では無効です。

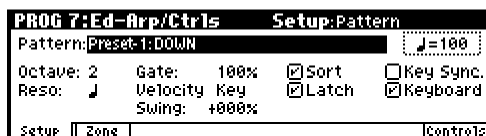
設定の保存

[ARP ON/OFF] キーのオン／オフ、REALTIME CONTROLS のノブ、キーの設定は、プログラム、コンビネーションまたはマルチ・セットのライト時に保存されます。

ディスプレイでの設定

アルペジエーターに関する設定は、PROG 0: Play, Arp. Play ページ、または PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup と Zone ページで設定します。0: Play, Arp. Play ページは、演奏時に設定を変えると効果的なパラメーターを 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup ページから抜粋しています。ただし、“Swing” を除くパラメーターは、前述した「コントローラーでの設定」でコントロールできます。





PROG 0: Play, Arp. Play ページでのエディット

- PROG 0: Play, Arp. Play ページを表示します。

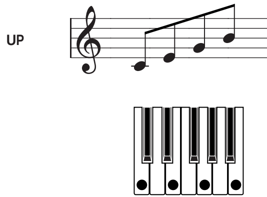
アルペジオ・パターンの選択（Pattern）

"Pattern" では、Preset-0 〜 Preset-4 のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 〜 250 のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U000 〜 250 に多種多様なプリロード・アルペジオ・パターンが収められています。

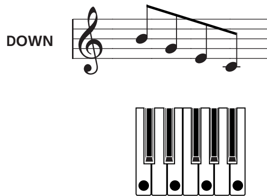
- クリッカブル ·ポインターで "Pattern" を選び、[VALUE] ダイヤル、または [INC][DEC] キーでアルペジオ・パターンを選びます。ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー [0] 〜 [9] でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER] キーを押すことによっても選択できます。

"Octave" や "Sort" 等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図の Preset-0 〜 Preset-4 は、"Octave"1、"Sort" チェック時の、展開のしかたです。P004: RANDOM は一例です。

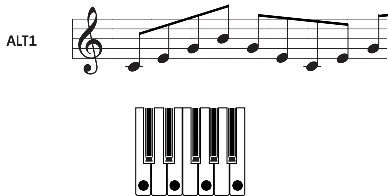
Preset-0: UP



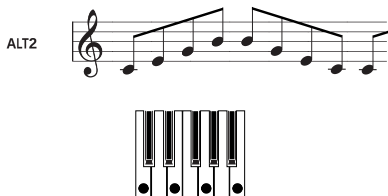
Preset-1: DOWN



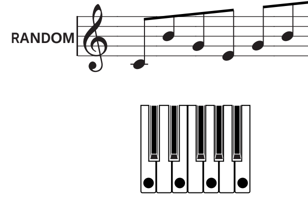
Preset-2: ALT1



Preset-3: ALT2



Preset-4: RANDOM



U000 〜 U250

工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリロードされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなどのさまざまなパターンが収められています。

アルペジオ音の間隔を変える（Resolution）

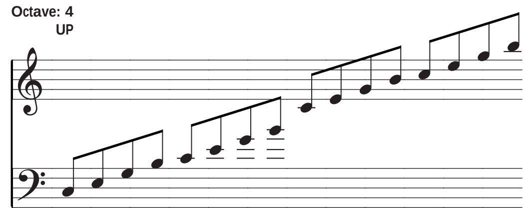
"Reso(Resolution)" は、アルペジオ音の間隔を♪3 〜♩で設定します。

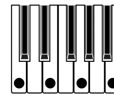
- クリッカブル・ポインターで "Reso" を選び、[VALUE] ダイヤル、または [INC][DEC] キーでアルペジオ音の間隔を設定します。

アルペジオをオクターブに渡って演奏させる（Octave）

"Octave" は、アルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。

- クリッカブル・ポインターで "Octave" を選び、[VALUE] ダイヤル、または [INC][DEC] キーでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。





Note: ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、"Octave Motion"（GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページ）の設定によって展開のしかたが異なります。

アルペジエーター

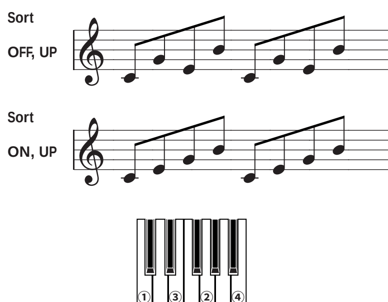
弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる（Sort）

“Sort” は、鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。

- クリッカブル・ポインターで “Sort” チェック・ボックスを選び、センターを押します。

  チェックする：鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順をもとにしたアルペジオが展開します。

  チェックしない：鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。



アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる（Latch）

“Latch” は、鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

- クリッカブル・ポインターで “Latch” チェック・ボックスを選び、センターを押します。

  チェックする：鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。

  チェックしない：鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

アルペジエーターをキー・シンクさせる（Key Sync.）

“Key Sync.” は、アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDI クロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

- クリッカブル・ポインターで “Key Sync.” チェック・ボックスを選び、センターを押します。

  チェックする：すべての鍵盤から手を離した状態で最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

  チェックしない：MIDI クロックに同期したテンポに常に従います。

アルペジオ演奏と一緒に、鍵盤で弾いた演奏を鳴らす（Keyboard）

- クリッカブル・ポインターで “Keyboard” チェック・ボックスを選び、センターを押します。

  チェックする：鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に鳴ります。

  チェックしない：アルペジオ音だけが鳴ります。

PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup ページでのエディット

PROG 0: Play, Arp. Play ページでも設定できるパラメーターは前述をご覧ください。ここではそれ以外のパラメーターについて説明します。

- PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setup ページを表示します。

アルペジオ音の長さを設定する（Gate）

“Gate” は、アルペジオ音の長さ（ゲート・タイム）を設定します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Step に設定できます。このときステップごとに設定する “Gt (Gate)”（GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit ページ）の値で動作します。

Note: REALTIME CONTROLS C モード [1]（ARP-GATE）ノブがセンター位置（12 時方向）で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

アルペジオ音のベロシティを設定する（Velocity）

“Velocity” は、アルペジオ音のベロシティを設定します。Key に設定すると、鍵盤を弾いたときのベロシティ値で鳴ります。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Step を設定できます。このときステップごとに設定する “Vel(Velocity)”（GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit ページ）の値で発音します。

Note: REALTIME CONTROLS C モード [2]（ARP-VELOCITY）ノブがセンター位置（12 時方向）で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

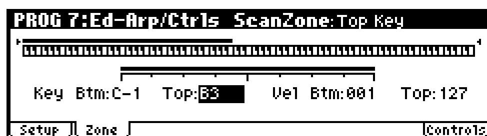
Note: プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“Gate”、“Velocity” を Step に設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

アルペジオ・パターンにシャッフル感を与える（Swing）

“Swing” は、先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。パターンにシャッフル感が加わります。

PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, ScanZone ページでのエディット

- PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, ScanZone ページを表示します。



アルペジエーターが動作する音域を設定する（Key Btm、Key Top）

“Key Btm”、“Key Top” で設定する範囲内の音域を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の音域では、アルペジエーターのオン／オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

例えば、“Pattern” に Preset-0:UP を選んで、“Latch” をチェックし、“Key Top” を B3、“Key Btm” を C–1 にします。B3 以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“Latch” が**オン**なので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3 以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4 以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときは B3 以下の鍵盤を押さえます。

アルペジエーターが動作するベロシティを設定する（Vel Btm、Vel Top）

“Vel Btm”、“Vel Top” で設定する範囲のベロシティ（鍵盤を弾く強さ）で弾くと、アルペジエーターが動作します。範囲以外のベロシティで弾いた場合はアルペジエーターのオン／オフに関係なく通常の鍵盤演奏を行えます。

アルペジエーターのライト（保存）

Program モードでエディットしたアルペジエーターのパラメーターは、プログラムをライトすると一緒に保存されます。ライトの方法は、「エディットしたプログラムを保存する」（☞p.43）を参照してください。

アルペジエーターをプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替わるか、アルペジエーターの状態が切り替わらないようにするかを設定できます。工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ “Auto Arp”（GLOBAL 0: System, Basic ページ）で Program をチェックします。

Combination、Multi モードでのアルペジエーター

Combination、Multi モードでは、2 つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができる**デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター**構成になっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。ここでは、コンビネーションを例にして手順を説明します。

Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する

1. [COMBI] キーを押します。（キーが点灯）

   Combination モードに入ります。（☞p.55「コンビネーションの選択」）

   コンビネーションを切り替えていくと、[ARP ON/OFF] キーが点灯するコンビネーションがあります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

   また、その他のコンビネーションでも [ARP ON/OFF] キーを押すと（キーが点灯）、アルペジエーターがオンになります。

コンビネーションやマルチ・セットでは、アルペジエーターA、B の設定によって、[ARP ON/OFF] キーをオンにしてもアルペジエーターがスタートしない場合があります。（☞p.94「動作させるアルペジエーターの選択」）

2. 「コントローラーでの設定」（☞p.89）と次項で説明する「ディスプレイでの設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

Note: [ARP ON/OFF] キー、REALTIME CONTROLS C モード [1]（ARP-GATE）、[2]（ARP-VELOCITY）、[3]（ARP-LENGTH）、[4]（TEMPO）ノブは、アルペジエーター A、B 両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に、状態が保存されます。

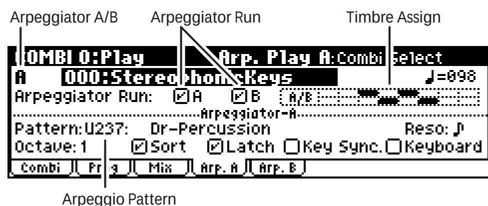
ディスプレイでの設定

アルペジエーターに関する設定は、COMBI 0: Play, Arp. Play A と B ページ、または COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls で設定します。0: Play, Arp. Play A と B ページは、演奏時に設定を変えると効果的なパラメーターを 7: Ed-Arp/Ctrls, Arp. A と B ページから抜粋しています。ただし、“Swing” を除くパラメーターは、前述した「コントローラーでの設定」でコントロールできます。

0: Play, Arp. Play A と B ページでのディスプレイ設定も以下を除いては基本的にはプログラムと同様です。

1. COMBI 0: Play, Arp. Play A ページを選び、アルペジエーター A に関する設定をします。

2. COMBI 0: Play, Arp. Play B ページを選び、アルペジエーター B に関する設定をします。



動作させるアルペジエーターの選択

“Arpeggiator Run” で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、[ARP ON/OFF] キー・オンのときに動作します。

ただし、隣りの表 “Timbre Assign” で確認できるティンバー 1 〜 8 に、アルペジエーター A または B がアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音がします。(COMBI 7: Ed–Arp/Ctrls, Setup “Assign” で設定します。☞p.95)

Arpeggiatror-A, Arpeggiator-B

“Pattern”、“Reso(Resolution)”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard” の設定を、A, B それぞれに対して行います。(☞p.91)

ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

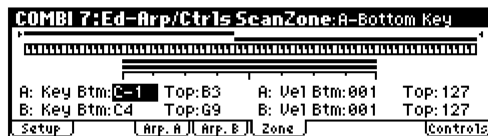
コンビネーションでアルペジエーターがどのように構成されているかを確認してみましょう。

1. コンビネーション C053: Echo Jamm を選択して、Arp. Play A ページ、Arp. Play B ページを表示してください。





- “Timbre Assign”(図右上)を見ると、アルペジエーター A がティンバー 4 と 8 に、アルペジエーター B がティンバー 2 にアサインされています。鍵盤を弾くと、Dr-BigBeats 2 のアルペジオ・パターンでティンバー 4 のプログラム B084: Drum'n'Bass Kit が発音します。Gt-Stab Rhythm のアルペジオ・パターンでティンバー2 のプログラム B108: Funkin' Guitar が発音します。
- “Arpeggiator Run A” または “Arpeggiator Run B” の**チェック**をはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。再度チェックをつけて鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。
- また、COMBI 7: Ed–Arp/Ctrls, Scan Zone ページを表示すると、A の Key “Btm”、“Top“ で B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーター A が、B の “Top Key“、“Bottom Key” で C4 以上の鍵盤にだけアルペジエーター B が、それぞれ動作するように設定されているのが確認できます。



デュアル・ポリフォニック・アルペジエーターの設定

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) B から選びます。☞ 手順 5
- A、B をそれぞれに動作させるかを設定できます。☞ 手順 6
- A、B それぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。☞ 手順 7
- 鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、A、B のアルペジエーターを切り替えたりすることができます。☞ 手順 8
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。☞ 手順 10

アルペジエーターのオン／オフ

[ARP ON/OFF] キーを押すたびにアルペジエーターのオン／オフが切り替わります。オンのときキーが点灯します。鍵盤を押さえると選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン／オフの状態が保存されます。

Note: “Assign” が Off のときや “Arpeggiator Run” を**チェック**していないとき、オンにしてもアルペジエーターは動作しません。

アルペジエーターの設定

1. COMBI 0: Play, Prog ページを選びます。

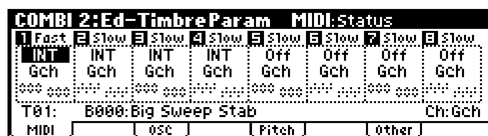
   使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー 1 〜 4 にプログラムを任意に設定してください。

2. COMBI 2: Ed–TimbreParam, MIDI ページを選びます。

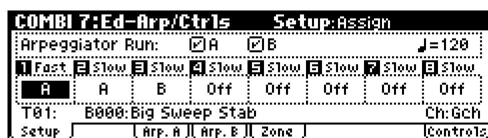
   使用するティンバーの “Status” をINTにして、“MIDI Channel” を Gch またはグローバル MIDI チャンネル

（GLOBAL 1: MIDI“MIDI Channel”で設定）に一致させます。

ティンバー1～4の“Status”を INT に、ティンバー5～8は Off にしてください。ティンバー1～4の“MIDI Channel”を Gch にします。



3. COMBI 7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページを選びます。



4. “♩(Tempo)”でテンポを設定します。

   設定方法は、プログラムと同様です（☞p.90）。ただし、テンポはアルペジエーター A、B で共通です。

5. “Assign”を設定します。

   アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーター A または B をアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。

6. “Arpeggiator Run”を設定します。

   動作させるアルペジエーターを**チェック**します。ここでチェックしたアルペジエーターが、[ARP ON/OFF] キーがオンのときに動作します。

   手順 2、3 に示すディスプレイのように設定すると、[ARP ON/OFF] キーがオンのとき、ティンバー1、2 にはアルペジエーター A が、ティンバー3にはアルペジエーター B が動作します。[ARP ON/OFF] キーがオフのとき、ティンバー1～4がレイヤーで発音します。

   すべてのティンバーの“Assign”が Off、または“Arpeggiator Run”A、B を**チェック**していない場合、アルペジエーターは動作しません。

7. Arp. A、Arp. B ページで、アルペジエーター A、B のパラメーターを設定します。

   A、B それぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。（☞p.90）

8. Scan Zone ページでアルペジエーター A、B が動作する範囲を設定します。

   A、B それぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。（☞p.93）

   鍵盤の範囲やベロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、B のアルペジエーターを切り替えることができます。COMBI 5: Ed–Key Zone, Key ページ、COMBI 6: Ed–Vel Zone, Vel ページで設定する鍵盤の範囲と、ベロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

9. エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。GLOBAL 0: System, Preference ページの Memory Protect“Combination”のチェックをはずします。（☞p.86）

10. 手順 2、3 に示すディスプレイでの“Status”、“MIDI Channel”、“Assign”の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。

設定例

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を説明します。

コンビネーション A021: Urban Nature RnB

コンビネーション A021: Urban Nature RnB を選び、演奏してください。

演奏する前にグローバル MIDI チャンネル（GLOBAL 1:MIDI“MIDI Channel”）が 01 であることを確認してください。

- アルペジエーター A が、T（ティンバー）4 と 5 にアサインされています。鍵盤を弾くと、Dr-Nature RnB のアルペジオ・パターンで T4 のプログラム B004: Trance/GarageKit だけが発音します。
- アルペジオ・パターンは、ドラムスのアルペジオ演奏に適した Fixed Note を使用しています（GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページ“Fixed Note”をチェック）。この設定では、鍵盤からのノート・ナンバーに関わらず、常に特定の音程のアルペジオ・パターンが展開します。（☞p.100）
- A の“Key Btm”、“Key Top”（COMBI 7: Ed–Arp/Ctrls, Scan Zone ページ）で、B3 以下の鍵盤にだけアルペジエーターA が動作するように設定されています。
- T5 にもアルペジエーター A がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T4 のプログラム B004: Trance/GarageKit を発音させるための設定です。

T4、T5 **ティンバーの各設定**

	Status	MIDI Channel	Assign
T4	INT	02	A
T5	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、Gch またはグローバル MIDI チャンネル（ここでは01）に設定されているティンバーが発音します。T4 は“MIDI Channel”が 02 のため発音しません。T5 は Gch ですが、“Status”が Off のため発音しません。

- アルペジエーターが動作する MIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべての MIDI チャンネルです。この場合は “MIDI Channel”02 と Gch（グローバル MIDI チャンネル）です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くとT5（Gch）にアサインされてるアルペジエーターA が動作します。T4 はアルペジエーター A によって発音します。T5 は “Status” が Off であるため発音しません。
- T5 は “Status” が Off のために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときにだけT4を発音させるためのダミー•ティンバーです。

コンビネーション B071: "In The Pocket"

コンビネーション B071: "In The Pocket" を選び、演奏してください。

演奏する前に、グローバル MIDI チャンネル（GLOBAL 1: MIDI, “MIDI Channel”）が 01 であることを確認してください。

- アルペジエーターA が T7 と T8 に、アルペジエーターB が T5 にアサインされています。鍵盤を弾くと T7 のプログラム C004: HipHop Kit が、Dr-In The Pocket のアルペジオ・パターンで発音します。また T5 のプログラム A066: Chord Trigger が、Bs-Echo のアルペジオ・パターンで発音します。
- B の “Key Btm”、“Key Top”（COMBI 7: Ed–Arp/Ctrls, Scan Zone ページ）で、G3 以上の鍵盤にだけアルペジエーターB が動作するように設定されています。
- T8 にもアルペジエーター B がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに T7 のプログラム C004: HipHop Kit を発音させるための設定です。上記の「コンビネーション A021: Urban Nature RnB」を参照してください。

アルペジエーターのライト

Combination、Multi モードでエディットしたアルペジエーターのパラメーターは、コンビネーションまたはマルチ・セットをライトすると一緒に保存されます。ライトの方法は、コンビネーションについては「エディットしたコンビネーションを保存する」（☞p.59）を、マルチ・セットについては「エディットしたマルチ・セットを保存する」（☞p.73）をそれぞれ参照してください。

アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、“Auto Arp”（GLOBAL 0: System, Basic ページ）で “Combi” を**チェック**します。

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

ユーザー・アルペジオ・パターンは Global モードで作成します。

- Global モードで鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態で発音します。
- Multi モードから Global モードへ移行したときは、鍵盤を弾くとグローバル MIDI チャンネル（GLOBAL 1）と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

アルペジオ・パターンのメモリー構成

X50 には、251 個のアルペジオ・パターン・メモリー・エリアがあり、下記のようにプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの 2 種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン：
UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM（5 パターン）
これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン：
U000 〜 U250（251 パターン）
鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。
GLOBAL 5: Arp.Pattern では、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・パターンが作成できます。また、パターンを初期化して0の状態から作成することができます。エディットしたユーザー・パターンは U000 〜 U250 にライトすることができます。

メモリー・プロテクトの確認

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、あらかじめ GLOBAL 0: System, Preference ページで Memory Protect “Arp. UsrPat” チェック・ボックスの**チェック**をはずして、メモリ・プロテクトをオフにしてください。

データ保持とコンペア

- Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。Global モードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定（GLOBAL 4）、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定（GLOBAL 5）、それ以外の全グローバル・セッティング（GLOBAL 0 〜 3）の 3 つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトします。

- Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前に "Copy Drum Kit"、"Copy Arpeggio Pattern" で、エディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

アルペジエーターが複数のプログラムやコンビネーション等で使用されている場合の注意

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、マルチ・セットに影響します。

アルペジオ・パターンの初期化

工場出荷時、X50 の U000 〜 U250 のすべてのユーザー・アルペジオ・パターンには、プリロード・データが収録されています。

新規にアルペジオ・パターンを作成する場合は、適宜アルペジオ・パターンを選び、初期化してください。

Note: なお、初期化したパターンは Global モードでデータをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻すことができます。(☞p.107)

1. [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入り、GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページを表示します。
2. 初期化するアルペジオ・パターンを選びます。



3. GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit ページを表示します。
4. [UTILITY] キーを押して、メニューから "Initialize Steps" を選び、ダイアログを表示します。



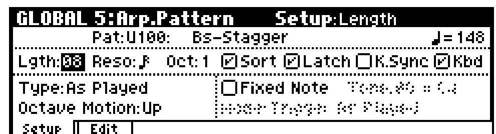
5. "Type" で Empty を選ぶと、トーンをすべて無くして初期化します。Full はトーンをすべて埋めて初期化します。ここでは Empty を選び、[MENU/OK] キーを押してください。初期化が実行されます。

ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット方法

Program モードから移動した場合、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

1. Program モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンをエディットするために、ベースとなるプログラムを選びます。
2. [ARP ON/OFF] キーを押して、アルペジエーターをオンにします。(キーが点灯)

   アルペジエーターがオフのプログラムからGlobalモードに移動した場合でも、[ARP ON/OFF] キーでオンにできます。
3. GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページを表示します。



4. "Pattern" で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。

   ここではアルペジオ・パターンを初期化して、空のユーザー・パターンを選んでください。

   空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。

   Note: Preset-0 〜 Preset-4 のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。
5. "Lgth (Length)" で、パターンの長さを設定します。

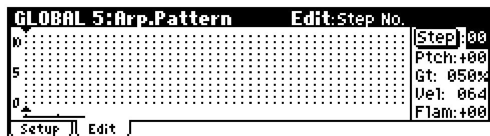
   パターンは、"Reso" で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。ここの設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは 8 に設定してください。
6. "♩(Tempo)"、"Reso (Resolution)"、"Oct (Octave)"、"Sort"、"Latch"、"K.Sync."、"Kbd (Keyboard)" の各パラメーターを設定します。

   Note: これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。
   プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Program モードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは "Write Arpeggio Pattern" では保存されません。

   ここでは手順 3 図のように設定してください。
7. "Type (Arpeggio Type)"、"Octave Motion"、"Fixed Note" 等では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。

   ここの設定はエディットの途中や後でも変更できます。

8. Edit ページを選びます。



パターンは、Step （ステップ）と Tone （トーン）で構成されています。

- Step （ステップ）: ユーザー・パターンは最大 48 のステップを持ちます。アルペジエーターは 1 番目のステップから、“Reso (Resolution)” で設定した音符の間隔で演奏していきます。ディスプレイ中央のグリッド表示の縦点線がステップを表わします。

  “Step (Step No.)” でステップを選び、それぞれのステップごとに、“Ptch (Pitch Offset)”、“Gt (Gate)”、“Vel (Velocity)”、“Flam” を設定します。

  ステップは、クリッカブル・ポインターで “Step” （Step No.）を選び [VALUE] ダイヤルや [INC][DEC] キーで選びます。また、このページではクリッカブル・ポインター [◄][►] でステップを移動できます。

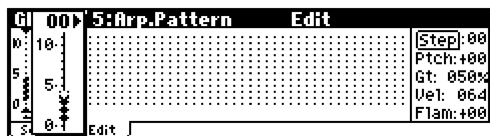
- Tone （トーン）: 1 つのステップでは最大 12 トーン（Tone No. 00 ～ 11）を和音で発音させることができます。ディスプレイ中央のグリッド表示の横点線がトーンを表わします。

  トーンは、“Step (Step No.)” を選択しているときに、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

  クリッカブル・ポインター[▲][▼] でトーンを選び、センターを押して入力します。センターを押すたびにトーンのオン／オフが切り替わります。

  クリッカブル・ポインター [◄][►] で前後のステップに移動します。ステップを選び、[▲][▼] で Tone を選び、センターを押して入力します。

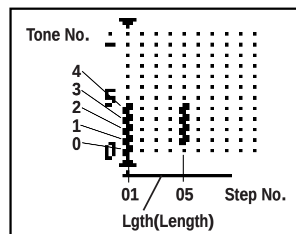
  [MENU/OK] キーを押して、終了します。



また、トーンの入力にテン・キー [0] ～ [9]、[-]、[./HOLD] キーで入力できます。

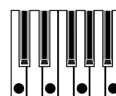
以下のように “Tone No.” とテン・キー[0] ～[9]、[-]、[./HOLD] キーが対応しています。テン・キー [0] ～ [9]、[-]、[./HOLD] キーを押すたびに対応するトーンのオン／オフが切り替わります。

Tone00 ～ 09 : [0] ～ [9] キー
Tone10 : [-] キー
Tone11 : [./HOLD] キー

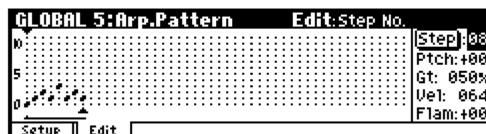


パターン作成例





1. “Step (Step No.)” を 01 にして、[0] キーを押します。
2. “Step (Step No.)” を 02 にして、[1] キーを押します。
3. “Step (Step No.)” を 03 にして、[2] キーを押します。
4. “Step (Step No.)” を 04 にして、[1] キーを押します。
5. “Step (Step No.)” を 05 にして、[3] キーを押します。
6. “Step (Step No.)” を 06 にして、[1] キーを押します。
7. “Step (Step No.)” を 07 にして、[2] キーを押します。
8. “Step (Step No.)” を 08 にして、[1] キーを押します。



9. 鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

   Tone 0 は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。（“Sort” に**チェック**していないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。）

10. Step 01 ～ 08 それぞれに “Ptch (Pitch Offset)”、“Gt (Gate)”、“Vel (Velocity)”、“Flam” を設定します。

    “Ptch (Pitch Offset)”: アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの “Ptch (Pitch Offset)” の値を変えることで 1 つのトーンでメロディを作ることもできます。（☞「メロディのパターン」）

    “Gt (Gate)”: ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。LGT では、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Off では発音しません。

    “Vel (Velocity)”: 発音の強さです。Key では、鍵盤を弾いた強さで発音します。

    Note: ここでの “Gt (Gate)”、“Vel (Velocity)” の設定は、Program モードで選択されているプログラムの PROG 7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページで “Gate”、

"Velocity" が下図のように Step に設定されているときに有効です。Step 以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の"Gt (Gate)"、"Vel (Velocity)" の設定は無視され、PROG 7: Ed–Arp/Cntrls の設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

Note: "Gt (Gate)" を設定するときは、REALTIME CONTROLS C モード [ARP-GATE] ノブをセンター位置（12 時方向）に合わせてください。

Note: "Vel (Velocity)" を設定するときは、REALTIME CONTROLS C モード [ARP-VELOCITY] ノブをセンター位置（12 時方向）に合わせてください。



11. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ "Rename Arpeggio Pattern" で変更します。（☞p.108）

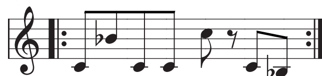
12. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。（☞p.101）

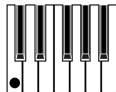
ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されます。

13. 同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program モードへ戻り、プログラムをライトしてください。（☞p.43）

その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

メロディのパターン





1. "Step (Step No.)" を 01 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" を＋ 00 にします。

2. "Step (Step No.)" を 02 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" を＋ 10 にします。

3. "Step (Step No.)" を 03 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" を＋ 00 にします。

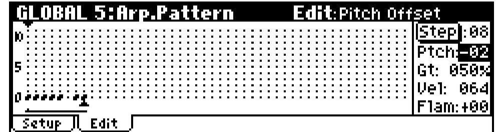
4. "Step (Step No.)" を 04 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" を＋ 00 にします。

5. "Step (Step No.)" を 05 にして、[0] キーを押します。
"Ptch(Pitch Offset)" を＋ 12 にします。

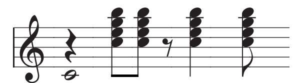
6. "Step (Step No.)"06 はトーンをいれません。

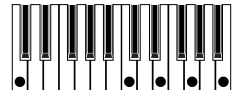
7. "Step (Step No.)" を 07 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" を＋ 00 にします。

8. "Step (Step No.)" を 08 にして、[0] キーを押します。
"Ptch (Pitch Offset)" をー 02 にします。



和音のパターン





1. "Step (Step No.)" を 01 にして、[0] キーを押します。
"Gt (Gate)" を LGT にします。

2. "Step (Step No.)"02 はトーンをいれません。

3. "Step (Step No.)" を 03 にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。

4. "Step (Step No.)" を 04 にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。

5. "Step (Step No.)"05 はトーンをいれません。

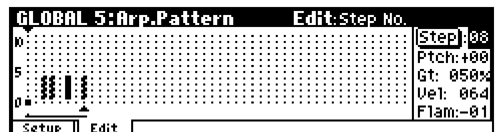
6. "Step (Step No.)" を 06 にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。"Gt（Gate)" を LGT にします。

7. "Step (Step No.)"07 はトーンをいれません。

8. "Step (Step No.)" を 08 にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。

Note: ギター等のカッティングのニュアンスを出すには "Flam" を設定します。Program モードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Setupで "Gate" を Stepにします。

そして、GLOBAL 5: Arp.Pattern, Edit ページに戻り、奇数ステップの "Flam" を＋の値に、偶数ステップの "Flam" をーの値にします。



ドラムス・パターン

“Fixed Note” でドラムス･プログラムを使用したリズム･パターンをアルペジエーターで演奏できます。

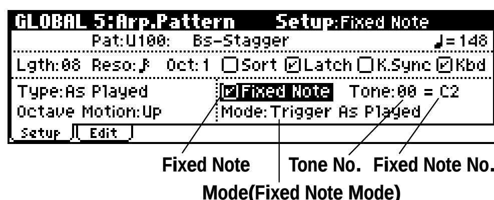
1. プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。

ここでは、プリセット･プログラムの A020: Standard Kit 3 を選択してください。

2. GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページを選び、パラメーターを設定します。

“Fixed Note” に**チェック**します。チェックすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

“Mode (Fixed Note Mode)”をTrigger AllTonesにすると、鍵盤を 1 つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Played にすると、押さえた鍵盤によってトーンの発音条件が決まります。



“Tone No.” および “Fixed Note No.” を設定します。

“Tone No.” を選び、“Fixed Note No.” でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。

ここでは、“Tone No.” と “Fixed Note No.” を以下のように設定してください。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 （キック）
01	F2 （スネア）
02	F#3 （クローズ・ハイハット）
03	A#3 （オープン・ハイハット）

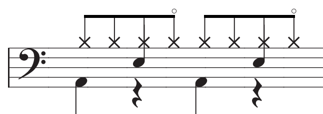
ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押して “Fixed Note No.” を入力するとよいでしょう。

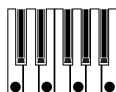
3. Edit ページを選びます。

Tone の表示が白玉になります。

表示の横線（Tone）の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル（ノート・ナンバー）を設定するイメージです。

次のリズム・パターンを入力してみましょう。





4. キック（Tone00）を入力します。

“Step (Step No.)” を 01 にして、[0] キーを押します。続けて “Step (Step No.)” を 05 にして、[0] キーを押します。

5. スネア（Tone01）を入力します。

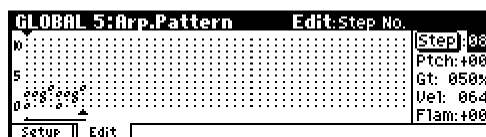
“Step (Step No.)” を 03 にして、[1] キーを押します。続けて “Step (Step No.)” を 07 にして、[1] キーを押します。

6. クローズ・ハイハット（Tone02）を入力します。

“Step (Step No.)” を 01、02、03、05、06、07 にして、それぞれ [2] キーを押します。

7. オープン・ハイハット（Tone03）を入力します。

“Step (Step No.)” を 04 にして、[3] キーを押します。続けて “Step (Step No.)” を 08 にして、[3] キーを押します。



“Mode (Fixed Note Mode)”がTrigger AllTonesのときは、鍵盤の 1 つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。

“Mode (Fixed Note Mode)” が Trigger As Played のときは、1 つのキーを弾くとキック（Tone00）のみ演奏されます。2 つのキーを弾くとキック（Tone00）とスネア（Tone01）が演奏されます。このように弾いたキーの数が Tone に対応して発音します。

8. ステップごとのパラメーターを設定します。

“Vel(Velocity)” などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

Note: ここでの “Gt (Gate)”、“Vel (Velocity)” の設定は、Program モードで選択されているプログラムの PROG 7: Ed–Arp/Ctrls, Setup ページで、“Gate”、“Velocity”がStepに設定されているときに有効です。Step **以外**に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の “Gt (Gate)”、“Vel (Velocity)” の設定は無視され、アルペジオ音すべてが設定に従って発音します。

Note:“Gate” を設定するときは、REALTIME CONTROLS C モード [1]（ARP-GATE）ノブをセンター位置（12 時方向）に合わせてください。

Note:“Velocity” を設定するときは、REALTIME CONTROLS C モード [2]（ARP-VELOCITY）ノブをセンター位置（12 時方向）に合わせてください。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例とした手順を説明します。

Multi モードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

Combination モードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

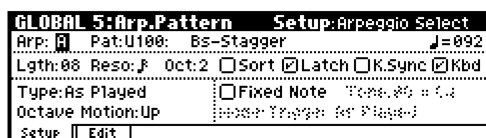
1. Combination モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。

ここではアルペジエーター A、B がアサインされているコンビネーションを選択してください。

2. [ARP ON/OFF] キーを押して、アルペジエーターをオンにします。（キーが点灯）

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、[ARP ON/OFF] キーでオンにできます。ただし "Arpeggiator Run" で A、B をチェックしていなかったり、"Assign" が Off の場合はアルペジエーターが動作しません。

3. GLOBAL 5: Arp.Pattern, Setup ページを選びます。



4. Combination モードから移動したときには、"Arp (Arpeggio Select)" A、B で、エディットするアルペジエーターを選びます。

A のときは、アルペジエーター A のパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

B のときは、アルペジエーター B のパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

5. A、B のアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combination モードへ戻り、COMBI 0: Play の Arp. A または Arp. B ページで "Arpeggiator Run" のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。

6. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ "Rename Arpeggio Pattern" で変更します。(☞p.108)

7. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。

この場合、両方のユーザー・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます。

8. 同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combination モードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。(☞p.59)

Note: ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバルMIDIチャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

名前をつける

自分で作成したアルペジオ・パターンには名前をつけることをすすめします。

ユーティリティ "Rename Arpeggio Pattern" でつけます。名前のつけ方は p.108 を参照してください。

ユーザー・アルペジオの保存

エディットが完了したら、ユーザー・アルペジオをライト（保存）します。

ユーザー・アルペジオ・パターンの "Tempo"、"Pattern"、"Octave"、"Resolution"、"Sort"、"Latch"、"Key Sync."、"Keyboard" の各設定は、プログラム、コンビネーションやマルチ・セットごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。これらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

Note: ユーザー・アルペジオ・パターンのメモリー・プロテクトをオフにしてください。GLOBAL 0: System, Preference ページの Memory Protect "Arp. UsrPat" のチェックをはずします。(☞p.86)

1. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ "Write Arpeggio Patterns" を選びます。

2. ライト（保存）する場合は [MENU/OK] キーを押します。

保存するかを確認するダイアログが表示されます。

3. 保存する場合は再度 [MENU/OK] キーを、保存しない場合は [EXIT/CANCEL] キーを押します。

ユーザー・アルペジオ・パターンが保存されました。

アルペジエーターの同期について

アルペジエーターの "Key Sync." チェック・ボックスの状態によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。

チェックしないときは、内部／外部の MIDI クロックのタイミングに同期して動作します。

以下に "Key Sync." チェック・ボックスをチェックしないときの同期について説明します。（MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます。）

アルペジエーター A、B 間の同期

Combination、Multi モードでは、2 つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう 1 方のアルペジエーター（"Key Sync." をチェックしない）を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした "♩(Tempo)" に同期します。

Note: "Key Sync." をチェックしている場合は、A、B それぞれ別々のタイミングで動作します。

Program、Combination、Multi モードでの外部シーケンサー演奏との同期

X50 をマスターにしたとき

アルペジエーターは、"♩(Tempo)" が INT のとき、内部 MIDI クロックのタイミングをベースとして動作します。

"♩(Tempo)"がINTになるのは、GLOBAL 1: MIDI "MIDI Clock" が Internal のときです。また、Auto 設定時で外部から MIDI クロックを受信していないときです。

X50 をスレーブにしたとき

"♩(Tempo)" が EXT のとき、アルペジエーターは、外部 MIDI シーケンサー等からの MIDI クロックやスタート・メッセージに同期します。

"♩(Tempo)" が EXT になるのは、GLOBAL 1: MIDI "MIDI Clock" が Ext-MIDI、Ext-USB のときです。また、Auto 設定時で外部から MIDI クロックを受信しているときです。

外部 MIDI クロックとの同期

- アルペジエーターは、外部 MIDI クロックのタイミングをベースとした "♩(Tempo)" に同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

- アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。（"Key Sync." の設定には関係ありません）

ドラムキットの設定

ドラムキットとは？

ドラムキットは、ドラムサウンドを作成するためにキーごとにドラムサンプルを割り当てたものです。ドラムキットは Global モードで作成します。ドラムキットには、以下のような特長があります。

- ノートごとに異なるサウンドが鳴ります。
- 各ノートに 2 つのドラムサンプルがアサインでき、ベロシティでどちらが鳴るかを切り替えることができます。
- 各ノートは、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。
  ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ
- ノートごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、マスター・エフェクトへのセンド・レベルが設定できます。例えばスネアだけをコンプレッサーに送ることができます。

ドラムキットは、"Oscilltor Mode" を "Drums" に設定したプログラムでのみ使用できます。

ドラムキットのメモリー構成

X50 には、49 個のドラムキット・メモリー・エリアがあり、下表のように INT バンク、USER バンク、GM (General MIDI) バンクに分かれています。

エディットしたドラムキットは、GM バンク以外のどのバンクにでも保存できます。

GM バンクのドラムキットを元にしてエディットする場合は、ユーティリティ "Copy Drum Kit" でドラムキットを選び、USER バンクにコピーしてください。

ドラムキット・バンク

Bank	No.	説　明
INT	00...15	プリロード・ドラムキット
USER	16...39	ユーザー（イニシャル）ドラムキット
GM	40...48	GM2 準拠プリセット・ドラムキット

ドラムス・プログラムと Oscillator Mode

PROG 1: Ed–Basic, Prog Basic ページの "Oscillator Mode" でオシレーターにドラムキットを使用するか、または通常のマルチサンプル（ピアノ、ストリングスなど）を使用するかを設定します。

この設定は、PROG 2: Ed–Pitch, OSC1 ページで確認できます。"Oscillator Mode" を Single にした場合は 2 つのマルチサンプルとベロシティ・スイッチが設定できます。Double のときは、さらにもう 1 セットが OSC2 ページで設定できます。

"Oscillator Mode" を "Drums" にした場合は、1 つのドラムキットが設定できます。ドラムキットは、ベロシティ・スイッチ設定をもちますが、Global モードのドラムキット側で設定する機能のため、Program モードでのエディットや保存はできません。

エディットする前に

ドラムス・プログラムの選択

Global モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、マルチ・セットでの EQ 設定やエフェクト等の設定が使用されます。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使ったプログラム（例えば A020: Standard Kit 3）を選び、GLOBAL 4: DKit の各ページに入ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。

Multi モードから Global モードへ移行したときは、鍵盤を弾くとグローバル MIDI チャンネル（GLOBAL 1）と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

ドラムキットのノート・マッピングと鍵盤の位置を合わせる

ノート・マッピングを鍵盤の位置を合わせるためには、オシレーターの "Octave" 設定を +0[8'] に設定します。すべてのドラムキットを使ったプログラムはすでにこの設定になっています。設定は以下の手順で確認できます。

1. Program モードの PROG 1: Ed-Basic, OSC1 ページを表示します。
2. "Octave" が +0[8'] に設定されていることを確認してください。

   +0[8'] 以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。

メモリー・プロテクトの確認

ドラムキットのメモリー・プロテクトをオフにしてください。GLOBAL 0: System, Preference ページで Memory Protect "Drum Kit" チェック・ボックスのチェックをはずします。

ドラムキット

データ保持とコンペア

- Global モードでエディットした内容は、電源をオフにするまでは保持されますが、オフにすると保持されません。Global モードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定（GLOBAL 4）、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定（GLOBAL 5）、それ以外の全グローバル・セッティング（GLOBAL 0 〜3）の 3 つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。
- Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前に "Copy Drum Kit"、"Copy Arpeggio Pattern" で、エディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているプログラムすべてに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、エディットする前に、ドラムキットを USER バンクの空いているエリアにコピーして、コピー先のドラムキットをエディットするとよいでしょう。

ドラムキットの作成

エディットするドラムキット、ノートの選択

1. ドラムキットをエディットするために適したプログラムを選びます。
(☞p.103 " ドラムス・プログラムの選択 ")
2. [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。
3. GLOBAL 4: DKit, High Sample ページを表示します。



4. ディスプレイ上段の "Drum Kit" でエディットしたいドラムキットを選びます。
5. "Key" でエディットするノート・ナンバーを選びます。

   フロント・パネルの [VALUE] ダイヤルなどで設定します。

   [ENTER] キーを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選べます。

   この "Key" のノート・ナンバー設定は 3 つのタブにわたる 4: DKit のすべてのページに有効です。
6. "Assign" チェック・ボックスで、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

   "Assign" を**チェック**をすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。

   "Assign" を**チェック**しないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。発音するピッチは PROG 2: Ed-Pitch, OSC1 ページの "Pitch Slope" の設定によります。
   タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

ドラムサンプルの配置

2 つのドラムサンプルを配置し、ベロシティの強さで切り替えます。

1. GLOBAL 4: DKit, High Sample ページを表示します。
2. High の "Drum Sample" を選びます。

   [CATEGORY] キーを押すと、カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。選択方法は、p.36「"Select by Category" によるカテゴリー選択」を参照してください。

3. ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名を選び、表示を反転させます。
4. [MENU/OK] キーを押して設定します。
5. [PAGE +] キーを押して、GLOBAL 4: DKit– Low Sample ページを表示します。
6. 手順２～４と同様の操作で Low Drumsample を設定します。

   High Drumsample と Low Drumsample にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジを設定します。
7. “Velocity SW L→H” を設定します。

   設定したベロシティ値未満で鍵盤を弾くと Low のマドラムサンプルが発音し、ベロシティ値以上で鍵盤を弾くと High のドラムサンプルが発音します。

   例えば、“Velocity SW L→H” を 100 に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときは “Low” で設定したドラムサンプルが発音し、鍵盤を強く弾いたときは“High”で設定したマルチサンプルが発音します。

   Note: この機能を使用しないときは、“Velocity SW L→H” の値を 001 にします。High のドラムサンプルのみが発音します。

   Note: プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。（☞p.47）

各ドラムサンプルの微調整

1. 2 つドラムサンプルのレベルを調整します。

   High、Low それぞれの “Level”（レベル）を設定して音量のバランスをとります。
2. 必要に応じて、ドラムサンプルごとにチューニングと EG パラメーターを設定します。

   ドラムサンプルごとに “Tune”、“At (Amp EG Attack)”、“Dc (AmpEG Decay)” を調整します。
3. ドラムサンプルごとにサウンド調整やリバース再生が設定できます。
   各ドラムサンプルの “FC (Filter Cutoff)”、“Reso (Resonance)“ を調整、“S.Ofs”、“Rev (Reverse)” を設定します。（☞PG p.87）
4. “Key” を変えてドラムサンプルを選び、手順１～３を繰り返して調整します。

   1 つの “Key” 設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、ユーティリティ “Copy Key Setup” を実行します。

クローズド、オープン・ハイハットなどの、鳴らす音を切り替えるには

1. GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer ページを表示します。
2. “Excl Group”（Exclusive Group）は、ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。

   同じグループ番号をつけたキーが、1 つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。

   例えばハイハットのクローズとオープンなどの同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーを同じグループにして、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにします。
   同じ “Excl Group”（Exclusive Group）にしたクローズド・ハイハットとオープン・ハイハットは、オープン・ハイハットが鳴っている間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが鳴ります。

ホールド機能の使用

プログラムの “Hold” パラメーターはドラム・プログラムにたいへん便利な機能です。鍵盤を離した後でも、ドラムサンプルは押し続けているように動作します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

1. PROG 1: Ed-Basic, Prog Basicページを表示します。
2. Voice Assign の “Hold” チェック・ボックスがチェックされていることを確認します。チェックされているときは、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
3. GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer ページを表示します。

GLOBAL 4:DKit Voice/Mixer:Note Off Receive
Drum Kit: 32(User): Drumkit32
C4 Assign Level H: +00 L: +00 Vel. SW L→H:001
Single Trig Enable Note On Pan:C064 S1:127
Excl Group:Off Enable Note Off BUS:L/R S2:127
High Low Voice

4. 必要に応じて、各キー（“Key”）の “Enable Note Off Recieve” を設定します。

   このチェック・ボックスに**チェック**が入っていないときは、ノートがホールドされます。**チェック**が入っているときは、ノートはホールドされません。

   プログラムの “Hold” をオフにすると、弾いたキーの “Enable Note Off Receive” 設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットは、キーごとにインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・センドが設定できます。

1. PROG 8: Ed-InsertFX, BUS ページを表示します。

2. “Use Dkit Setting” チェック・ボックスを確認します。

チェック時、プログラムはドラムキットで設定するキーごとの BUS（“BUS Select”）とマ スター・エフェクト・センドを使用します。

チェックしていないときは、プログラムはドラムキットの BUS（“BUS Select”）とマスター・エフェクト・センド設定を無視します。

3. GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer ページを 表示します。

4. “BUS Select” で、各キーの出力はインサート・エフェクト、あるいは (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2、または(MAIN) L/R 出力のいずれにも送ることができます。

例えば、スネアは IFX へ、残りは L/R へというように送ることができます。

5. “Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)” を設定して、キーごとのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。

各キーのパン設定

キーごとにパンを設定します。

1. PROG 5: Ed-Amp1/2, Level/Pan ページを表示します。

2. “Use Dkit Setting” チェック・ボックスがチェックされているかを確認します。

チェック時、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。

3. GLOBAL 4: DKit, Voice/Mixer ページを 表示します。

4. “Pan” でステレオ出力の定位を設定します。

名前をつける

自分で作成したドラムキットには名前をつけることをすすめします。

ユーティリティ “Rename Drum Kit” でつけます。名前のつけ方は p.108 を参照してください。

ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットをライト（保存）します。

Note: ドラムキットのメモリー・プロテクトをオフにしてくだ さい。GLOBAL 0: System, Preference ページの Memory Protect “Drum Kit” のチェックをはずします。(☞p.86)

1. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、“Write Drum Kits” を選びます。

2. ライト（保存）する場合は[MENU/OK] キーを押します。

保存するかを確認するダイアログが表示されます。

3. 保存する場合は再度 [MENU/OK] キーを、保存しない場合は [EXIT/CANCEL] キーを押します。

ドラムキットが保存されました。

その他の機能

工場出荷時の設定に戻す（プリロード・データをロードする）

X50 のプログラム、コンビネーション、Global モードの設定などを工場出荷時に戻すことができます。プリロード・データをロードしなおすことによって設定を戻します。

ロード前にライトされているこれらのデータは書き換わります。これらのデータを消滅させたくないときは、市販のデータ・ファイラーや付属のエディター「X50 Editor/Plug-In Editor」を使用して保存してください。

1. [GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。（キーが点灯）

2. [EXIT] キーを押して、GLOBAL 0: System ページに入ります。

3. [UTILITY] キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

4. クリッカブル・ポインター [▼] を操作して “Load Preload Data” を選び、センターを押します。

ダイアログが表示されます。



5. “Kind” を選び、[VALUE] ダイヤルや [INC][DEC] キーなどを操作してロードするデータを選びます。

すべての設定を工場出荷時の状態に戻すためには、All を選びます。All を実行すると、すべてのプログラム、コンビネーション、マルチ・セット、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングがロードされます。

6. [MENU/OK] キーを押します。

確認のダイアログが表示されます。

7. 再度、[MENU/OK] キーを押します。

すべてのプリロード・データがロードされます。

「Memory Protected」が表示される場合は、メモリー・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。（☞p.86）

1 データ、1 バンク単位でロードする

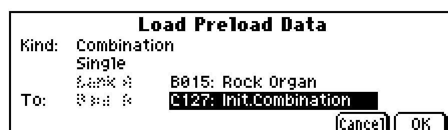
X50 は、プログラム、コンビネーションを 1 データ、1 バンク単位、またはまとめてロードすることができます。マルチ・セット、ドラムキット、アルペジオ・パターンは、1 データ単位、またはまとめてロードすることができます。

1 データだけ工場出荷時の設定に戻したいときや、ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

プログラムの並び替えも可能ですが、他のバンクやナンバーにライトすると、そのライト先のプログラムをコンビネーションが使用されている場合は、コンビネーションの音色が変わりますので、注意してください。

例えば、B015 のコンビネーションを C127 にロードするときは、次のような手順を行います。

1. 前述の手順 1 〜 4 を行い、ダイアログを表示します。



2. “Kind” を選び、[VALUE] ダイヤルや [INC][DEC] キーなどを操作して Combination を選びます。

3. クリッカブル・ポインター [▼] を操作して下に移動し、[VALUE] ダイヤルや [INC][DEC] キーなどで Single を選びます。

4. 同様の操作で、コピー元のコンビネーション B015 を選びます。

5. 同様の操作で、ロード先（“To”）のコンビネーション C127 を選びます。

6. [MENU/OK] キーを押します。

確認のダイアログが表示されます。

7. 再度、[MENU/OK] キーを押します。

ロードが実行され、C127 にプリロード・データの B015 が設定されます。

名前をつける（リネーム）

エディットしたプログラム、コンビネーションなどの名前を変えることができます。

次の項目についてリネームが行え、それぞれ該当するページで設定します。

リネーム項目	設定ページ
プログラム・ネーム	PROG 0...9 Utility: Write Program
コンビネーション・ネーム	COMBI 0...9 Utility: Write Combination
マルチ・セット・ネーム	MULTI 0-1 Utility: Rename Track
トラック・ネーム	MULTI 0...9 Utility: Write Multi
ドラムキット・ネーム	GLOBAL 4 Utility: Rename Drum Kit
アルペジオ・パターン・ネーム	GLOBAL 5 Utility: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリー・ネーム	GLOBAL 3: TEXT
コンビネーション・カテゴリー・ネーム	GLOBAL 3: TEXT

1. テキスト・ボタン（T）をクリッカブル・ポインターで選び、センターを押して、テキスト・ダイアログを表示します。

設定するページについては上記表を参照してください。

Note: ユーティリティ・メニュー・コマンドでは表示されるダイアログ上のテキスト・ボタン（T）を選びます。
GLOBAL 3 ではページ上のテキスト・ボタン（T）を選びます。

テキスト・ダイアログが表示されます。



例えば図のようなテキストを入力する場合、次のように名前をつけていきます。

2. クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] で“Clear”を選びます。

テキスト・ボックスのテキストがすべて削除されます。

3.「A」を入力します。

[VALUE] ダイヤルまたは [INC][DEC] キーを操作して「A」を選びます。

[ENTER] キーまたはクリッカブル・ポインター [►] を押します。カーソルが移動します。

- クリッカブル・ポインターだけでもテキストを入力できます。

  クリッカブル・ポインターのセンターを押すと、テキスト・ボックスのカーソルの四角い枠の表示が変わります。

  クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] でテキストを選びます。もう一度センターを押すと決定します。

  次のテキストをクリッカブル・ポインター [►] で選び、同じ方法でテキストを入力します。

- 下段に表示されている各ファンクション・ボタンの機能は次のとおりです。クリッカブル・ポインター [◄][►][▲][▼] でファンクションを選び、センターを押して決定します。

  Clear: テキストをすべて削除します。

  Del (Delete): カーソル上の文字を削除します。

  Ins (Insert): カーソルの位置にスペースを挿入します。

  Cap. (Capital): 大文字と小文字を切り替えます。

- その他に次の入力が行えます。

  「0」〜「9」、「−」、「.」はテン・キーを使用して入力できます。入力するとカーソルが自動的に次に進みます。

  スペース（空白部）で [ENTER] キーを押すと、スペースの前で選択したテキストを入力できます。

4. 残りのテキストを、手順 3 を参照して、残りのテキストを入力します。

5. [MENU/OK] キーを押します。

手順 1 でユーティリティのダイアログからテキスト・ダイアログを表示したときは、1 つ前のダイアログに戻ります。そのダイアログで [MENU/OK] キーを（2 度）押すとリネームが実行されます。

手順 1 で GLOBAL 3 ページでテキスト・ダイアログを表示したときは、リネームが実行されます。

[SW1][SW2] の機能を設定する

[SW1][SW2] キーの機能を設定します。

[SW1][SW2] キーの機能は、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットの 1 つずつに対して設定します。

[SW1][SW2] キーはキーの動作も設定でき、[SW1][SW2] キーを押すたびにオン／オフが切り替わる Toggle と、キーを押している間だけオンになる Momentary があります。

それぞれの設定は以下のページの "SW1/2 Assign" で行います。

モード	ページ
Program	PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Combination	COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Multi	MULTI 7: Arp/Ctrls, Controls

- プログラム、コンビネーション、マルチ・セットのライト時に [SW1][SW2] キーのオン／オフの状態が保存されます。
- オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
  このとき通常、SW1 Mod. (CC#80)、SW2 Mod. (CC#81) を選択します。
- [SW1] キーをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例を p.83 に示していますので参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。

REALTIME CONTROLS B モードノブ [1] ～ [4] の機能を設定する

REALTIME CONTROLS B モード時の [1] ～ [4] ノブの機能を設定します。

B モードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、マルチセットの 1 つずつに対して設定します。

それぞれの設定は、以下のページの "Knob B Assign" で行います。

モード	ページ
Program	PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Combination	COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls
Multi	MULTI 7: Arp/Ctrls, Controls

- オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
- このとき通常、Knob Mod.1 (CC#17)、Knob Mod.2 (CC#19)、Knob Mod.3 (CC#20)、Knob Mod.4 (CC#21) を選択します。

ここでは、ノブ [1] でプログラムのフィルターとアンプの EG アタックをコントロールする設定手順を説明します。

1. [PROG] キーを押して、Program モードに入ります。
2. PROG 7: Ed-Arp/Ctrls, Controls を表示します。
   [MENU/OK] キーを押してから、クリッカブル・ポインターで "Arp/Controls" を選び、センターを押します。
3. Knob 1-B の "Knob B Assign" を選び、[VALUE] ダイヤル等で、F/A Attack(CC#73) を選びます。
4. REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して B モードにして、ノブ [1] を回すと、フィルターとアンプの EG アタックがコントロールできます。

Note: 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。

ディスプレイのコントラスト（濃度）を調節する

GLOBAL 0: System, Preference ページの "LCD Contrast" でディスプレイのコントラスト（濃度）を調節します。

Note: 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。

タップ・テンポ・コントロール

Program、Combination、Multi モードのアルペジエーターのテンポをタップにより変化させることができます。

各モードでアルペジエーターを再生中に、目的のテンポに合わせて [ENTER] キーまたはフット・スイッチ（“Foot SW Assign” を Tap Tempo に設定時 ☞p.87）を数回押すことで、演奏テンポをリアルタイムにコントロールできます。

アルペジエーターの演奏テンポをリアルタイムに他のビートと合わせる場合に便利な機能です。

Program モードでの操作手順を説明します。

1. Program モードでいずれかのドラムス・プログラムを選びます。

   Drums カテゴリーから選んでもよいでしょう。

2. PROG 0: Play, Arp. Play ページを選択し、“Latch” チェック・ボックスをチェックします。

3. フロント・パネルの [ARP ON/OFF] キーを押してをオンにします。

4. 目的の拍子に合わせて [ENTER] キーまたはフット・スイッチ（“Foot SW Assign” を Tap Tempo に設定時）を数回押します。演奏テンポに合わせてディスプレイ右上のテンポ “♩=” の表示が変わります。

   鍵盤を押さえると、アルペジエーターによるドラムス・パターンが、調節したテンポで演奏されます。

5. [ENTER] キーまたはフット・スイッチを拍子のタイミングに合わせて押します。そして、押す間隔を少し速めます。

   ドラムス・パターンの演奏テンポが少し速くなります。

Note: タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO] ノブが操作できる状態でのみ機能します。

ショート・カット

[MENU] キー + テン・キー [0] ～ [9]

- モード内の各ページへアクセスします。[MENU] キーを押しながらテン・キー[0] ～ [9] でページ・ナンバーを入力します。

[MENU] キー +[PAGE+]、[PAGE–]

- モード内の各ページへアクセスします。[MENU] キーを押しながら [PAGE+]、[PAGE–] を押すことによって移動します。

[ENTER] キー + テン・キー [0] ～ [9]

- 各ページのユーティリティ・メニュー・コマンドへ、アクセス（10 項目まで）します。[ENTER] キーを押しながらテン・キー [0] ～ [9] を押すことによって、ユーティリティ・メニューに表示される 10 項目までを選択することができます。

[ENTER] キー + 鍵盤

[ENTER] キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによって以下の入力が行えます。

- ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力
- GLOBAL 4: DKit ページでの “Key” 選択

付　録

データの保存

保存できるデータについて

各データを保存する方法は以下のとおりです。

- X50 へのライト
- MIDIデータ・ファイラーなどへのMIDIデータ・ダンプ
- 付属エディター「X50 Editor/Plug-In Editor」を使用したセーブ

X50 へのライト

ライトが可能なデータ・エリア

次のデータ・エリアにライトすることができます。ライトの方法は各参照ページをご覧ください。

- プログラム
  バンク A 〜 D の各プログラム 0 〜 127　☞p.43
- コンビネーション
  バンク A 〜 C の各コンビネーション0 〜127　☞p.59
- マルチ・セット 000 〜 127　☞p.73
- グローバル・セッティング（ページ 0 〜 3）　☞p.88
- ドラムキット 00(INT) 〜 40(User) ☞p.106
- アルペジオ・パターン U000 〜 U250)　☞p.101

次のデータ・エリアにはライトできません。

- プログラム バンク G: 001 〜 128、g(d): 001 〜 128
- プリセット・ドラムキット 40(GM) 〜 48(GM)
- プリセット・アルペジオ・パターン
  Preset-0 〜 Preset-4
- プログラム・オーディション・リフ 000 〜 383

ライトが可能なエリアには、出荷時にあらかじめデータがロードされています。これらをプリロード・データといいます。また、プリロード・データは本体に記憶されていて、“Load Preload Data”（☞p.107）で再ロードすることができます。

ライトができないエリアにはプリセット・データが収められています。これらのデータは書き換えができません。

ライトが可能なモードとページ

次の項目について、それぞれ該当するページでライトします。

ライト項目	設定ページ
プログラム	PROG 0...9 Utility: Write Program
コンビネーション	COMBI 0...9 Utility: Write Combination
マルチ・セット	MULTI 0...9 Utility: Write Multi
グローバル・セッティング	GLOBAL 0...3 Utility: Write Global Setting
ドラムキット	GLOBAL 4 Utility: Write Drum Kits
アルペジオ・パターン	GLOBAL 5 Utility: Write Arpeggio Patterns

MIDI データ・ダンプ

接続した MIDI データ・ファイラー、コンピューター、またはもう 1 台の X50 などへ、MIDI エクスクルーシブ・データとして送信し、保存することができます。（☞PG p.83）

MIDI データ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- プログラム、コンビネーション、マルチ・セット、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン

エディター「X50 Editor/Plug-In Editor」を使用したセーブ

エディター「X50 Editor/Plug-In Editor」を使用して、X50 のデータが保存できます。詳しくは、付属の「Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」（PDF）をご覧ください。

エディット・バッファについて

Program、Combination、Multi モードのメモリーについて

PROG 0: Play、COMBI 0: Play、MULTI 0: Play でプログラム、コンビネーションやマルチ・セットを選ぶと、本機のエディット・バッファに、プログラム、コンビネーションやマルチ・セットのデータが呼び出されます。

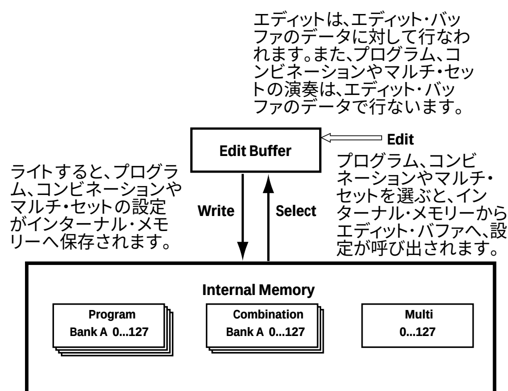
そして 0: Play をはじめ各ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバー、マルチ・セットに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションやマルチ・セットを選ぶと、エディット・バッファに新たな、プログラム、コンビネーションやマルチ・セットのデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

これらのモードで [COMPARE] キーを押すと、メモリーのデータ（ライトされている内容）が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。

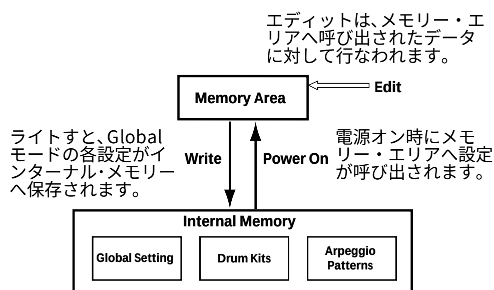


Global モードのメモリーについて

Global モードのデータは電源オン時に、本機の Global モード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Global モードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源

電源が入らない

☐ AC アダプターがコンセントに接続されていますか？ ☞p.23

☐ 電源スイッチがオンになっていますか？

→ リア・パネルの電源スイッチをオンにしてください。☞p.23

ディスプレイ

電源は入っているが、ディスプレイには何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作を行うと、通常に動作している。

☐ 周囲の温度変化などによって、まれにディスプレイの表示が見にくくなる場合や見えなくなる場合があります。そのようなときは次の操作でコントラストの調整を行ってください。

1. [EXIT/CANCEL] キーを押しながら、[UTILITY] キーを押します。

[GLOBAL] キーが点滅し、Global モードの Update Global Setting ダイアログが表示されます。

Note: ディスプレイの表示を確認できないときや、Update Global Setting ダイアログが表示されない場合は、[GLOBAL] キーが点滅しているかどうかを確認してください。

2. [VALUE]ダイヤルでディスプレイのコントラストを調整します。

3. [MENU/OK] キーを押します。

ディスプレイのコントラスト設定がライトされます。

Note: このときは、他のグローバル設定もライトされます。

電源は入っているが、ディスプレイが正常に表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

☐ プログラムのライトなどによる内部メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、内部メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機の内部メモリーを初期化します。

1. X50 の電源をオフにします。

2. [EXIT/CANCEL] キーと [PAGE+] キーを押しながら、本機の電源をオンしてください。

本機がイニシャライズ（初期化）され、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに “Now writing into internal memory” が表示されます。

音の出力

音がでない

☐ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？

☐ アンプ、ミキサーの電源が入っていますか？

☐ Local Control On になっていますか？

“Local Control On”（GLOBAL 1: MIDI）のチェック・ボックスをチェックしてください。☞p.32

☐ [VOLUME] スライダーが上がっていますか？

☐ INDIVIDUAL OUTPUT 1、2 端子から音が出ない場合、“BUS Select” またはインサート・エフェクト通過後の “BUS Select” が 1、2、1/2 のいずれかに設定されていますか？ ☞p.79、p.82

☐ Multi モードで特定のトラックが発音しない場合、“PLAY/MUTE” が PLAY になっていますか？ ☞p.68

☐ “Status” が INT、BTH になっていますか？ ☞p.61、p.69

☐ “Key Zone” や “Velocity Zone” は、音が出る設定になっていますか？ ☞p.63

音が止まらない

☐ “Hold” チェック・ボックス（PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic ページ）のチェックがはずれていますか？ ☞PG p.6

☐ “Damper Polarity” または “Foot SW Polarity”（GLOBAL 0: System, Foot ページ）が正しい設定になっていますか。☞PG p.80

ノイズや発振音が出る

☐ BPM/MIDI Sync 機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

☐ エフェクト 015: St.AnalogRecd など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

プログラム、コンビネーション

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

□ “Oscillator Mode”（PROG 1: Ed-Basic, Prog Basic ページ）に Double を選択していますか？

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

□ コンビネーションで使用しているプログラムのバンク／ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？

→ プロラム・バンクを入れ替えた場合、ユーティリティ “Change all bank references” でコンビネーションのティンバーに設定してあるプログラムのバンクに一斉に変更することができます。☞PG p.77

マルチ・セット

データをロードしたら、マルチ・セットが正しく発音しない

□ マルチ・セットで使用しているプログラムのバンク／ナンバーは、マルチ・セットを作成したときと同じですか？

“Copy From Combi” でコピーしたコンビネーションが、Combination モードでの演奏と同じように再現できない

□ Copy From Combinaion ダイアログでの設定は正しいですか。☞p.70

→ Copy From Combinaion ダイアログで、“Auto adjust Arpeggio setting” をチェックして、コピーを実行してください。

エフェクト

エフェクトが効かない

□ GLOBAL 0: System, Basic ページの FX SW “IFX Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off” がチェックされていませんか？☞p.85

□ Combination、Multi モードでティンバー／トラックの “S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))” を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの “Rtn1 (Return1)”、“Rtn2 (Return2)” は上がっていますか？☞p.81

また、ティンバー／トラックで使用しているプログラム･オシレーターごとの “Send1”、“Send2” が下がっていませんか？☞p.82

実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー／トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

アルペジエーター

アルペジエーターがスタートしない

□ [ARP ON/OFF] キーがオン（点灯）になっていますか？

□ コンビネーションやマルチ・セットでアルペジエーターが スタートしない場合、“Arpeggiator Run” にチェックがつき、“Assign” にアルペジエーターが選択されていますか？ ☞p.94

□ GLOBAL 1: MIDIの“MIDI Clock”がInternalになっていますか？ ☞PG p.81

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

□ “Assign” チェック・ボックスにチェックを付けないで、右隣りのキーのドラムサンプルを半音下げて発音させせようとしたがピッチが変わらない。

→ Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Global モードでドラムキットをエディットする場合は、PROG 2: Ed-Pitch, OSC1ページで“Pitch Slope”を＋1.0に設定してから Global モードに入ってください。

オーディション機能

[AUDITION] キーをオンにしたときに発音しない

□ AUDITION 機能は、Program モードでのみ有効です。

□ PROG 1: Ed-Basic, Audition ページの “Audition Riff” が Off になっていませんか？ ☞PG p.9

MIDI、USB

外部から送信された MIDI データに応答しない

□ MIDIケーブルまたはUSBケーブルは正しく接続されていますか？☞p.31、p.34

□ 送信機器と同じチャンネルで、MIDI データを受信していますか？ ☞PG p.81

外部機器から送信された MIDI データに正しく応答しない

□ GLOBAL 1: MIDIページの MIDI Filter “Enable Program Change”、“Bank”、“Combi”、“Ctrl Change”、“AfterT”、“Exclusive” がそれぞれチェックされていますか？☞PG p.82

□ MIDI エクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、GLOBAL 1: MIDI ページの MIDI Filter “Exclusive” がチェックされていますか？☞p.32

□ 本機が対応しているメッセージを送信していますか？

USB で使用するときに、発音処理が遅い、テンポが安定しない

□ 接続している USB ポートに MIDI ドライバーはインストールされていますか？

→ ドライバーのインストールは USB のポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows XPをインストールしたときと異なる USB ポートに X50 を接続して使用する場合は、KORG USB-MIDI Driver をインストールしなおしてください。

□ コンピューターのエコー・バックと、X50 のローカル・コントロールの設定は正しいですか？

付属 CD-ROM

付属 CD-ROM のドライバがインストールできない

□ USB ケーブルが正しく接続されていますか？

□ CD-ROM が CD ドライブに正しく入っていますか？

→ CD-ROM が正しく入っていることを確認してください。

□ CD ドライブのレンズが汚れていませんか？

→ 市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。

□ ネットワークの CD ドライブからインストールをしていませんか？

→ ネットワークで接続されている CD ドライブからはインストールできません。

□ USB が使用可能になっていますか？

→ Windows XP の場合、[コントロール パネル] の [システム]、[ハードウェア] タブ、[デバイス マネージャ] でユニバーサル シリアル バスコントロール、USB ルートハブを確認してください。

□ 不明なデバイスとして認識されていませんか？

→ Windows XP の場合、[コントロール パネル] の [システム]、[ハードウェア] タブ、[デバイス マネージャ] で確認します。正しく認識されない場合は、X50 が「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USB ケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、X50 が不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。☞p.28

ソフトウェアが反応しない

□ USB ケーブルが正しく接続されていますか？

□ ドライバをインストールしましたか？

□ 接続したコンピューターに X50 は認識されていますか？

→ Windows XP の場合は、[コントロール パネル] の [サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア] タブで確認してください。

→ Mac OS X の場合は、Macintosh HD →アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→“Audio MIDI設定” の “MIDI装置” タブ・ページでX50が認識されているかを確認してください。

→ ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB 接続で本機を認識できないことがあります。

□ X50 のアサイン設定と USB-MIDI ポートの設定を確認してください。

□ 接続している機器やソフトウェアが、X50 に対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取説を参照し、確認してください。

ソフトウェアが正しく動作しない

□ コンピューターの環境は、ソフトウェアが使用できる条件を満たしていますか？

また条件を満たしていても、お客様がご使用になるコンピューターによっては動作しないこともあります。

仕様とオプション

仕 様

使用温度条件	＋0～＋40度（結露させないこと）

システム	HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム		
鍵盤部	61鍵		
音源部	シンセシス方式	HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム	
	最大同時発音数	シングル・モード時	62ボイス（62オシレーター）
		ダブル・モード時	31ボイス (62オシレーター)
	波形メモリー	64MByte PCM ROM（470マルチサンプル、518ドラムサンプル）	
プログラム	オシレーター	OSC1 (Single)、OSC1+2 (Double)	
		1オシレーターにつき2段階ベロシティ・スイッチが可能	
	フィルター	24dB/oct LPF レゾナンス付、12dB/oct LPF ＋ HPF	
	モジュレーション	1ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター2基（Filter & Amp)、2基の LFO キー・トラッキング・ジェネレーター2基（Filter &Amp)	
		その他、Pitch EG、オルタネート・モジュレーション機能（AMS）	
コンビネーション	ティンバー数、 マスター・キーボード機能	最大8ティンバー、キーボード、ベロシティー・スプリット／レイヤー／クロスフェード、トーン・アジャスト機能によるプログラムの設定変更可能、外部 MIDI 機器のコントロール可能	
マルチ・セット	トラック数、 マスター・キーボード機能	最大16トラック、キーボード、ベロシティー・スプリット／レイヤー／クロスフェード、トーン・アジャスト機能によるプログラムの設定変更可能、外部 MIDI 機器のコントロール可能	
ドラムキット	ドラムサンプルのアサイン、2段階ベロシティ・スイッチが可能		
数： **コンビネーション** **プログラム** **マルチ・セット** **ドラムキット**	ユーザー・コンビネーション	384コンビネーション／384プリロード	
	ユーザー・プログラム	512プログラム／512プリロード	
	マルチ・セット	128マルチ・セット／16プリロード	
	ユーザー・ドラムキット	40ドラムキット／16プリロード	
	プリセット・プログラム	128GMプリセット・プログラム＋9 GM2プリセット・ドラムス・プログラム	
エフェクト部	インサート・エフェクト	1系統、ステレオ・イン — ステレオ・アウト	
	マスター・エフェクト	2系統、モノ・イン — ステレオ・アウト	
	マスター EQ	1基の3バンド・ステレオ EQ	
	エフェクト・タイプ	89種（インサート／マスター・エフェクト用）	
	モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション機能（Dmod）	
アルペジエーター	デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター	Program モード：1基 Combination、Multi モード：2基使用可能	
	テンポ	40～240	
	アルペジオ・パターン数	5プリセット、251ユーザー／251プリロード	
	コントローラー	ON/OFF、REALTIME CONTROLS C モード Knob [1]～[4]	
コントローラー	[MOD] ホイール、[PITCH] ホイール、[SW1]、[SW2]		
	REALTIME CONTROLS	KNOBS	[1]～[4]
		SELECT	A、B、C
	アルペジエーター	ARP ON/OFF	
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	グラフィカル・ユーザー・インターフェイス : 240 × 64ピクセル LCD ディスプレイ	
	Mode	キー = [COMBI]、[PROG]、[GLOBAL]、[MULTI]	
	Pages	キー = [PAGE +] [PAGE –]、[EXIT]、[MENU]、([MENU]+ テン・キー・ブロック [0]～[9])	
	VALUE コントローラー	ダイヤル =[VALUE]、キー=[INC] [DEC]、テン・キー・ブロック ([0]～[9]、[-]、[.]、[ENTER])、(クリッカブル・ポインター)	
	VALUE セレクト	クリッカブル・ポインター [◀][▶][▲][▼] センター、キー =[OK]、[CANCEL]	
	UTILITY	キー = [UTILITY]、([ENTER]+ テン・キー・ブロック [0]～[9])	
	BANK	キー = PROG BANK [A]～[GM]、COMBI BANK [A]～[C]	
	TEMPO	ノブ = REALTIME CONTROLS C [4]、キー = [ENTER]	
	CATEGORY	キー = [CATEGORY]、[HOLD]	
	その他	キー = [COMPARE]、[AUDITION]、[VOLUME]	

オーディオ・アウトプット				
	アナログ	MAIN OUTPUT L/MONO, R INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2	ø6.3mm フォーン・ジャック（不平衡）、MAIN OUTPUT L/MONO, R のみ [VOLUME] スライダーによるコントロールが可能	
			出力インピーダンス	1.1 [kΩ] 550 [Ω]（L/Mono 端子の Mono 出力時）
			最大レベル	L/MONO：+12.0 [dBu] (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2：+11.6 [dBu]
			負荷インピーダンス	100 [kΩ] 以上
		Headphones	ø3.5mm ミニ・ステレオ・フォーン・ジャック、[VOLUME] スライダーによるコントロールが可能（MAIN OUTPUT L/Mono 連動）	
			出力インピーダンス	33 [Ω]
			最大レベル	36 [mW]
			負荷インピーダンス	33 [Ω]
コントロール・インプット		DAMPER（ハーフ・ダンパー対応）		
		ASSIGNABLE SWITCH、ASSIGNABLE PEDAL		
MIDI		IN、OUT		
USB		USB B 端子（MIDI 送受信のみ対応）		
電源		電源端子（DC 12V）、電源スイッチ		
本体外形寸法 (W x D x H)		975 x 257 x 80 mm		
本体重量		4.3 kg		
電源電圧		DC 12 V		
消費電力		12 W		
付属品		AC アダプター、オペレーション・ガイド、CD-ROM（X50 Editor/Plug-In Editor、KORG USB-MIDI Driver、パラメーター・ガイド）		

コンピューターに接続する場合の動作環境

KORG USB-MIDI ドライバ動作環境

Windows	対応コンピューター	Microsoft Windows XP の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター
	対応 OS	Microsoft Windows XP Home Edition/Professional/x64 Edition（x64 Edition 用ドライバはベータ版です。）
Macintosh	対応コンピューター	Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh
	対応 OS	Mac OS X 10.3 以降

X50 Editor/Plug-In Editor 動作環境

Windows	対応コンピューター	CPU: Intel Pentium III / 1 GHz 以上 メモリ : 256MB 以上 モニタ : 1,024 x 768、16bit カラー以上 Microsoft Windows XP の動作環境を満たす USB ポート搭載のコンピューター
	対応 OS	Microsoft Windows XP Home Edition/Professional Edition Service Pack 1 以降
Macintosh	対応コンピューター	CPU: Apple G4/400MHz 以上 メモリ : 256MB 以上 モニタ : 1,024 x 768、32000 色カラー以上 Mac OS X の動作環境を満たす USB ポート搭載の Apple Macintosh
	対応 OS	Mac OS X v.10.3.9 以降

オプション

※　オプションは別売りです。

エクスプレッション / ボリューム・ペダル	XVP-10 EXP/VOL ペダル
フット・コントローラー	EXP-2
フット・スイッチ	PS-1
ダンパー・ペダル	DS-1H
その他	MIDI ケーブル

※　製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。
(2006 年 2 月現在)

[ミュージック・シンセサイザー]　　Date : 2006. 1. 24

X50:　MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送　信	受　信	備　考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 － 16 1 － 16	1 － 16 1 － 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	 × **************	3 ×	
ノート ナンバー：	音域	24 － 108 **************	0 － 127 0 － 127	0 ～ 127 全ノートナンバー送信は Arpeggiator Data による
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1 － 127 ×	○ 9n, V=1 － 127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	× ○	○ ○	送信は ASSIGNABLE PEDAL、 ＊A ASSIGNABLE SWITCH のみ ＊A
ピッチ・ベンド		○	○	＊C
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB,LSB) ＊P
	1, 2	○	○	モジュレーション・ホイール, ジョイスティック -Y ＊C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFXパン, パン＊C
	11, 12, 13	○	○	エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 ＊C
	64, 65, 66, 67	○	○	ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト ＊C
	70 － 79	○	○	サウンド (Realtime Controls1－4A:74, 71, 79, 72) ＊C
	80, 81, 82, 83	○	○	スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー ＊C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFX, MFX1, MFX2) ＊C
	6, 38	○	○	データ・エントリー(MSB, LSB) ＊C
	96, 97	×	○	データ・インクリメント, デクリメント ＊C
	98, 99	○	○	NRPN(LSB, MSB) ＊C, ＊2

100, 101 0 − 95 120, 121	× ○ ×	○ ○ ○	RPN(LSB, MSB) ＊C, ＊3 Realtime Controlsノブ1−4 Bアサイン ＊C オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー＊C)
プログラム チェンジ： 設定可能範囲	○ 0 − 127 ＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊	○ 0 − 127 0 − 127	＊P
エクスクルーシブ	○	○	＊E ＊4
コモン ：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× ○ 0 − 127 ×	○ ○ 0 − 127 ×	アルペジエーター・リセットに対応 ＊1 ＊1
リアルタイム ：クロック ：コマンド	○ ×	○ ○	＊1 アルペジエーター・コントローラーに対応 ＊1
その他 ：ローカル ON ／ OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	○ ○ 123 − 127 ○ ×	

備考
*P,*A,*C,*E: それぞれ GLOBAL 1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) が Enable のとき送受信する。
*1: GLOBAL 1: MIDI Clock が、Internal のとき送信し、受信しない。 Ext-MIDI または Ext-USB のときは、その逆になる。
*2: LSB, MSB = 02, 00: Arpeggiator ON/OFF、0A,00: Arpeggiator Gate コントロール、0B, 00: Arpeggiator Velocity コントロール
*3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コースチューン
*4: KORG エクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GM システム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応する。

モード 1： オムニ・オン、ポリ　　モード 2： オムニ・オン、モノ　　○： あり
モード 3： オムニ・オフ、ポリ　　モード 4： オムニ・オフ、モノ　　×： なし

MIDI Implementation の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

付録

索　引

Numerics
10's HOLD 37

A
Amp EG 53
AMS 49
ARP ON/OFF 89
ASSIGNABLE PEDAL 27, 87
ASSIGNABLE SWITCH 26, 87
AUDITION 36

B
BPM/MIDI Sync. 84

C
Combination モード 55
Control Track 68
Convert Position 32

D
DAMPER 端子 26
Double 46
Drums 46

E
EG 49
EG-INTENSITY 42
EG-RELEASE 42
Exclusive 32
Exclusive Group 105

F
Fixed Note Mode 100

G
Global モード 85

H
HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム 9

L
LFO 48
Local Control 32
LPF CUTOFF 42

M
MIDI 14, 34, 74, 87
　チャンネル 37, 61
　データ・ダンプ 111
　フィルター 62
　プログラム・チェンジ 37, 56, 75
MIDI/ テンポ・シンク 49
MOD ホイール 39, 50, 83
Multi Mode (Global) 32
Multi モード 67

O
Oscillator Mode 46, 103

P
PITCH ホイール 39, 50, 53, 65
Power On Mode 86
Program モード 35

R
REALTIME CONTROLS 41
　B モード 109
RESONANCE/HPF 42

S
Single 46
Status 61, 69
SW1、SW2 39, 109

T
TEMPO 90

U
USB B 端子 31

V
VALUE コントローラー 20

ア
値の変更 20
アルペジエーター 89
　テンポ調節 90
　オン／オフ 89, 94
　リンク 86
アルペジオ・パターン 91
　初期化 97
　ユーザー・アルペジオ・パターン 96
アンプ 53

イ
移調 85
インサート・エフェクト 80, 82
インストール
　Mac OS X 30
　Windows XP 28

エ
エディット・セル 15
エディット・バッファ 112
エフェクト 77
エフェクトをコントロールするMIDIチャンネル 83
エンベロープ・ジェネレーター 49

オ
オーディオ出力 25
オーディション機能 36
オシレーター 46
音の 3 要素 44
オルタネート・モジュレーション 49

カ
カテゴリー
　コンビネーション 56
　ネーム 88
　プログラム 36

キ
キー・シンク 92
逆再生 47

ク
クリッカブル・ポインター 13

ケ
鍵盤の位置でピッチを変化させる 50

コ
工場出荷時の設定に戻す 107
コントロール・トラック 68
コンビネーション 55
　選択 55
　カテゴリー 56
　バンク 56
コンビネーションの設定をコピーする（マルチ・セット）70
コンピューターとの接続 27
コンペア 45, 61, 72, 96, 104

シ
システム・エクスクルーシブ 32
シャッフル 92
ショート・カット 110
シングル・プログラム 46

ス
スクロール・バー 16
ステータス 61, 69
スプリット 62
スロープ 63

セ
接続 25

タ
ダイアログ 15
ダイナミック・モジュレーション 83
タップ・テンポ 110
タブ 15, 20
ダブル・プログラム 46
ダンパー・ペダル 26, 39

チ
チェイン 81
チェック・ボックス 15
チューニング 85

テ
ディスプレイ 15, 113
  コントラスト 109
ディチューン 65
テキスト・ダイアログ 108
デチューン・サウンド 47
デモ演奏 8
デュアル・アルペジエーター 94, 101
電源 23
  表示 86
テンポ・シンク 49

ト
同期 102
同時発音数 46
トーン・アジャスト 65
ドラムキット 48, 103
  作成 104
  エフェクト・センド 106
  バンク 103
ドラムサンプル 104
ドラムス・プログラム 46
トランスポーズ 32, 65, 85
トレモロ 53

ナ
名前をつける 108

ノ
ノート・ナンバー 38

ハ
ハーフ・ダンパー 39
バイパス 84
ハイパス・フィルター 51
パフォーマンス・エディット 41
パラメーター 15
  選択 20
パン
  ティンバー 58
  トラック 68
  ドラムキット 106
  プログラム 54
バンク・セレクト 38, 61, 69

ヒ
ピッチ 50
ピッチ EG 50
ピッチ・ベンド 50
ビブラート 50

フ
フィルター 51
  EG 52
  キーボード・トラック 52
フット・スイッチ 26, 37, 40
フット・ペダル 27, 40
プログラム 35
  選択 35
  カテゴリー 36
  タイプ 46
  バンク 36

ヘ
ページ 15
  選択 19
ページ・メニュー 16
ベロシティ 32, 38, 47, 53, 85
ベロシティ・スイッチ 62

ホ
保存 21, 111
  コンビネーション 59
  ドラムキット 106
  プログラム 43
  マルチ・セット 73
  ユーザー・アルペジオ 101
ポリフォニック 46
ボリューム 40
  ティンバー 59
  トラック 69
ボリューム・バランス 59
ポルタメント 50, 64

マ
マスター EQ 81
マスター・エフェクト 81
マスター・キーボード 32
マルチサンプル 46
マルチ・セット 67
マルチ・ティンバー 32

ミ
ミュート 68

メ
メモリー・プロテクト 86

モ
モード 17
  選択 19
  Combination モード 55
  Global モード 85
  Multi モード 67
  Program モード 35
モジュレーション
  アンプ 53
  ピッチ 50
  フィルター 52
モノフォニック 46

ユ
ユーザー・アルペジオ・パターン 96
  和音 99
  エディット 97
  ドラムス 100
  メロディ 99
ユーザー・スケール 87
  ユーザー・オール・ノート・スケール 87
  ユーザー・オクターブ・スケール 87
ユーティリティ 21

ラ
ライト 21, 111
  コンビネーション 59
  ドラムキット 106
  プログラム 43
  マルチ・セット 73
  ユーザー・アルペジオ 101

リ
リアルタイム・コントローラー 41
リネーム 108

ル
ルーティング 79, 80, 82

レ
レイヤー 62
レゾナンス 51

ロ
ローカル・コントロール 32
ロード 107
ローパス・フィルター 51

ワ
ワウ 52

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな？とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　　TEL 03（3799）9086

●サービス・センター：　〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085

KORG 株式会社コルグ
本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2　URL: http://www.korg.co.jp/